电脑应用和娱乐的第一选择

总第179期

# 大众软件®

18

Popsoft

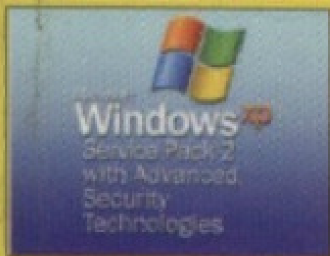


2004年 半月刊

WWW.POPSOFT.COM




















ISSN 1007-0060





衷心感谢9年来读者对我们的支持

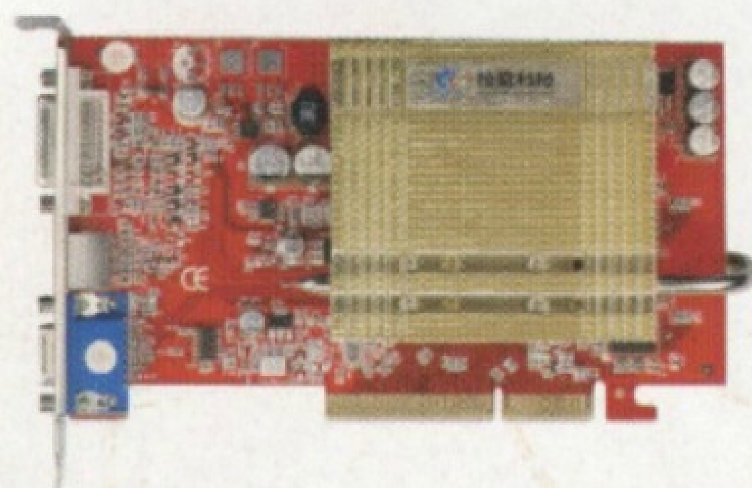
GIGABYTE™
TECHNOLOGY

GIGABYTE

# 雷神金钢




RADEON 9550



## GV-R955MDU

ATI® RADEON 9550 (RV350) VPU

- 64MB mBGA 128bit DDR 高速显存
- 硬件构架完全支持DirectX 9.0
- 支持最新的AGP 8X显卡接口技术
- 具备SMARTSHADER 2.0智能渲染器
- 支持SMOOTHVISION 2.1动态视觉平滑技术
- HYPER-Z III+显存优化技术
- 多头输出+视频输出




创新科技 美化人生

技嘉科技
GIGA-BYTE TECHNOLOGY

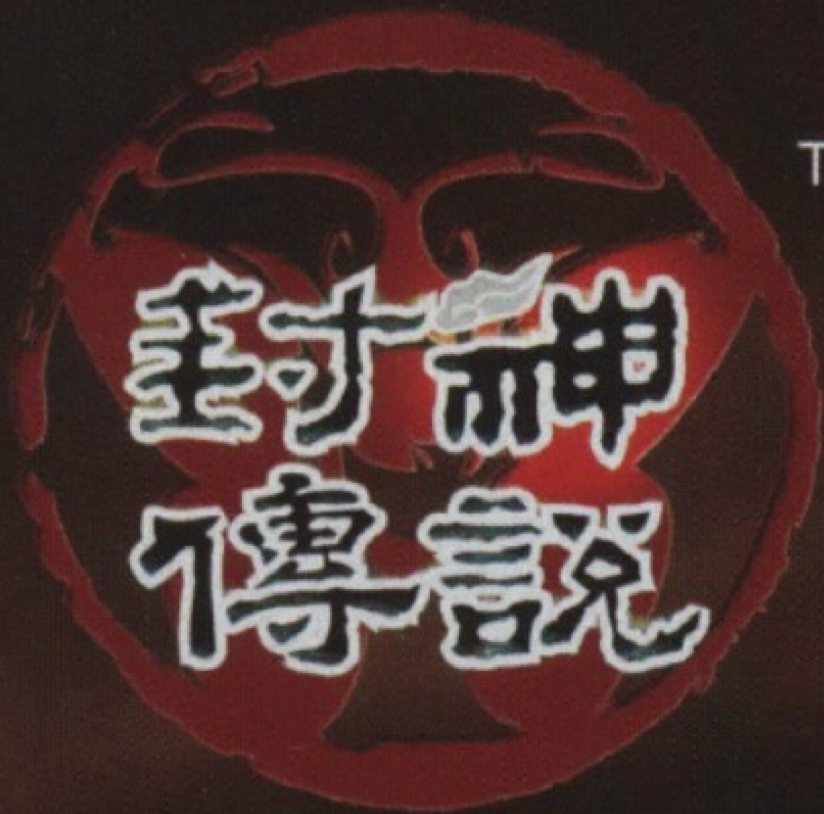
# 全面支持数千人即时对战

星际ONLINE
PlanetSide

www.coolman.com.cn








利刃与鲜血的交织，
人神魔三界的碰撞，
凄美爱情与腥风血雨的完美结合。

# 叱咤三界，
# 我为封神。

· 16种怪物派系
· 32种职业变化
· 64种法术技能
尽在光通《封神传说》

## 9月公测在即！

### 活动规则

请玩家将答案按照顺序填写在您的信件中，
并附上您的个人信息（姓名、住址、邮编、电话等），寄往：

上海市苍梧路25号5号楼（封神智攻收）邮编：200233

光通会从来信中抽取二等奖10名（T恤、内测账号）、一等奖1名（火机、T恤、内测账号）。
所有寄信来的玩家都能获得我们送出的内测账号一个。
题目的答案均可在《封神传说》官方网站www.nabi.com.cn中找到。

### 活动题目

1. 以下哪个是《封神传说》里的特殊道具（又称宝贝）之一：
A、屠龙刀 B、打神鞭 C、金箍棒 D、小李飞刀

2.《封神传说》中哮天犬的主人是谁？
A、杨戬 B、黄飞虎 C、牛魔王 D、唐伯虎












天翼之链
TALES WEAVER
www.joyzone.com.cn
一切尽在天翼


天翼之链3.0水之神殿
五大PK技能火爆登场
竞技俱乐部全面开放
要塞攻城系统给你神秘
全新宠物系统让你感动
逗趣表情幸福放送



天翼之链
TALES WEAVER
www.joyzone.com.cn
水之神殿
天翼之链3.0版经典上市
爱在宠物，给你感动
体验被依赖的感觉，
许娇憨无助的宠物一个未来，
带上宠物一起快乐冒险！
感动，就在“天翼之链3.0——水之神殿”！
天翼之链3,0水之神殿
五大PK技能火爆登场
竞技俱乐部全面开放
要塞攻城系统给你神秘
全新宠物系统让你感动
逗趣表情幸福放送
天翼注定，我就是偶像。
百万偶像网游：www.joyzone.com.cn
joyzone 天纵网络
CNC 中国网通
SOFTMAX
NEXON
客户服务电话 (021) 61206611
招商热线 (021) 61201870

CONTENTS 目 录

2004年第18期 总第179期

大众软件



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社 长 高庆生
总 编 高庆生

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 答笛
杨立 李江 安昌健
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚
王槊 杨旸
美术总监 祁津忆
本期责编 杨文韬
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电 话 010-88118588-8000
传 真 010-88135604
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电 话 010-88118588-1602
传 真 010-88135614

平面设计 林静 尚丽俐 扈晓月
印 刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电 话 010-82634092
邮发中心 010-88118588-5006
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2004年09月16日
零 售 价 人民币 6.80元
港 币 20.00元
美 元 4.95元
新加坡元 9.00元









*《大众软件》9周年的路程，是我们与读者携手前进的9年。在本届“漫步者杯”2004年度《大众软件》读者中，我们共收到了读者3万余份有效的调查表，这份翔实、客观的调查数据报告也必将为我们未来的工作以及读者、业界的朋友提供有益的参考。*



*WinXP的SP2是微软首次以“安全”为主要目的设计的升级包，这种刻意使得SP2大幅修改了系统应用功能，这带来很多应用上的问题，让用户难以适应。如果确实已经下定决心升级，那么就仔细去研究配置适合自己的SP2*



*从PCI-E的特性可看出，相对于之前测试过的GeForce 5750/5900、RADEON X300/X600等中端PCI-E显卡，ATI和NVIDIA新一代顶级芯片的R423和NV45，应当是合PCI-E接口的产品。*



*刚开学，我们就谈到了毕业。是的，“早起的鸟儿有虫吃”，面对巨大的就业压力，你不仅要站好位，还要动作快。现在看来，不充分利用网络的便捷高效性，你很难找到满意的工作了！*






传奇世界
The World Of Legend
中国第一民族网络游戏
传奇世界 无限可能
poptang.woool.com




# 大众软件9周年暨
## "漫步者杯"《大众软件》第二届年度读者调查活动获奖名单

特等奖：上海　王　欢　（身份证号码：31022519850805XXXX）
奖　品：价值为14508元的戴尔Latitude D600笔记本电脑一台

一等奖：福建　吴功龙　（身份证号码: 35052576011XXXX）
　　　　湖北　肖　放　（身份证号码: 42900619870515XXXX）
　　　　广东　乔晓光　（身份证号码: 42900419860602XXXX）
奖　品：价值6599元的联想开天S5100电脑一台

二等奖：湖南　文　勇　（身份证号码: 43310119690212XXXX）
　　　　陕西　张雅各　（身份证号码: 61052719810212XXXX）
　　　　陕西　张超锋　（身份证号码: 61032319821025XXXX）
　　　　四川　万　鹏　（身份证号码: 51100282010XXXX）
　　　　四川　吴　坪　（身份证号码: 51072719840717XXXX）
　　　　四川　伍文奇　（身份证号码: 45080219841012XXXX）
　　　　河北　王　伟　（身份证号码: 13030279011XXXX）
　　　　山东　武文斌　（身份证号码: 37098319870622XXXX）
　　　　江苏　吴　炜　（身份证号码: 32048381012XXXX）
　　　　江苏　黄　英　（身份证号码: 32058279060XXXX）
奖　品：价值2499元的中晶（Microtek）纷腾V6扫描仪一台

注：以上获奖者身份证号码后四位未公布

说明：

1. 获奖读者名单，请登陆大众软件网站http://www.popsoft.com.cn查询。
2. 中奖者请速与我社联系，并请提供有效证件复印件（如身份证、军官证、户口簿、护照）及有效的邮寄地址和邮政编码。
3. 我社收到中奖者有效证件复印件确认后，于7日内将奖品寄出。
4. 特等奖、一等奖获奖者需持有效证件到我社直接领取奖品。(来社领取奖品期间一切费用自理)
5. 如中奖者获奖奖品价值超过5000元，应按国家有关法规规定缴纳个人偶然所得税20%（税额按奖品实际价值计算）
6. 兑奖中止时间：2004年10月31日。
7. 联系人：　何小姐
   联系电话：010-88118588转8103
   E-mail:　heshan@popsoft.com.cn
   兑奖时间：周一至周五上午9:30-12:00,下午13:00-17:30
   通信地址: 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
   邮政编码: 100036

大众软件杂志社
2004年8月26日











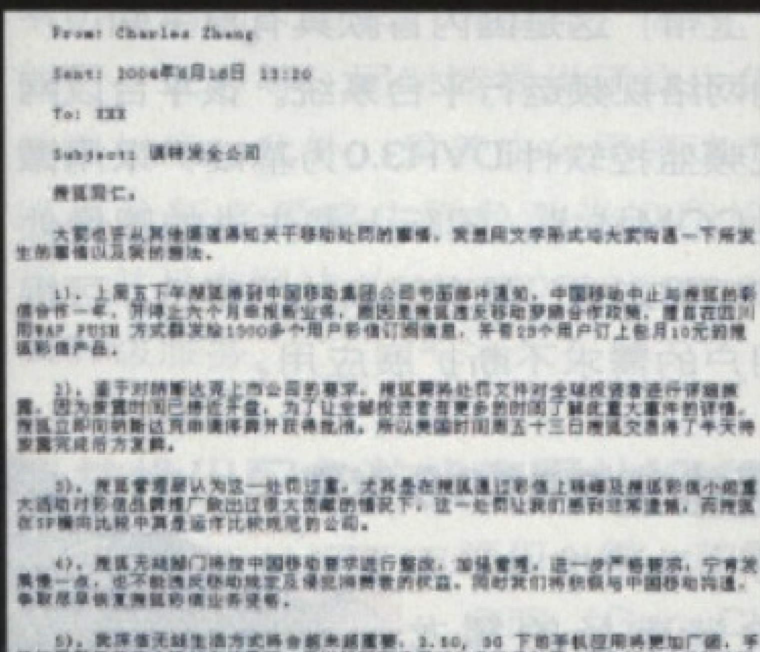




# 强制订阅行为受到遏制

## 搜狐等4家公司被中国移动暂停彩信业务

■本刊记者 阳光



From: Charles Zhang

To: XXX

张朝阳致全体员工公开信片段。

2004年8月14日凌晨30分，搜狐公司宣布收到中国移动通信集团公司（下称"中国移动"）的通知：中国移动将自2004年9月1日起，暂停北京搜狐在线网络信息服务公司的彩信业务一年。同时受到处罚的还有广州市睿时通信技术有限公司、上海美通无线网络信息有限公司、上海四方信息技术股份有限公司。

据悉，搜狐公司受到这一处罚的原因是：6月17日，在未经移动公司许可的情况下，擅自在四川地区群发WAP PUSH广告1374条。用户点击WAP PUSH的同时，直接订购上彩信"搜狐我要图"业务（10元/月），并且发现23个用户因此订购该业务。而上海美通无线受到处罚的原因，同样是因为5、6月份在广州地区推出强制订阅"我为足球狂"（10元/月）彩信业务。链接的WAP页面上没有彩信业务使用条件、资费说明、发送频次、客服电话、取消方式等必要信息，而且未按照实际业务要求（20条/月）给用户正常发送彩信。



搜狐公司总裁张朝阳

8月14日，搜狐发表的公开信称，中国移动对此事还作出了两项处罚决定：一、搜狐公司必须对已发送信息每条赔偿一定数额的损失。二、自2004年9月1日起，暂停新增其他所有平台业务和合作营销申请6个月。搜狐董事局主席兼首席执行官张朝阳在一份书面声明中称，公司对于收到的这样一份制裁通知感到很遗憾，并表示要重新搞好和中国移动的关系。另外，他还表示此项处罚将导致搜狐第三季度收入下降150万～180万美元，净利润将下降100～130万美元。

据悉，新浪的部分IVR（在线语音互动服务）也被中国移动暂停。据消息人士称，此事可能与国家对网站色情内容的整顿有关。值得注意的是，以上处罚仅来自中国移动，这几家公司与另一家运营商中国联通的合作尚未受到影响。

IT评论员方兴东针对此事发表评论指出：过去一两年中，国内所有的大型内容服务商都存在着比搜狐目前所显露的更为严重的问题。搜狐的受罚，无疑是在"杀鸡给猴看"。这次整顿事件，在很大程度上是过去几年整个市场管理缺失和秩序失范的结果，而不是具体某一家内容服务商不规范导致的，需要重建制度和健全管理体制才能完全解决问题。P

# 半月聚焦

### "中关村第一人"陈春先逝世



著名科学家，中科院等离子体物理研究所创建者，被称为"中关村第一人"的陈春先先生因心脏病医治无效，于2004年8月9日凌晨4时52分逝世，享年70岁。陈春先1934年出生于四川成都，1958年毕业于莫斯科大学物理系，1978年9月创建中科院等离子体物理研究所。1980年10月，陈春先等7名科技人员在中关村创办第一个民办科技机构"等离子学会先进技术发展服务部"，最早提出了建立"中国硅谷"的设想，为中关村成为全国IT业中心奠定了基础。他的创业道路历尽磨难，虽然创办了多家企业，却均因种种原因错失发展良机，始终未能形成规模。对于许多人来说，陈春先的名气也许远不能与柳传志等成功企业家相比，但人们不应忘记他为中关村乃至整个中国IT业做出的不可磨灭的贡献，他在中国IT史上的地位将永远不可替代。

### 中关村两大电子商城发生冲突

继前几日中关村苹果体验中心被砸后，中关村近日再次发生冲突事件。8月13日下午14:30分左右，北京中关村海龙大厦和鼎好电子商城两家电子市场的保安因为道路封堵问题发生冲突。海龙在通往鼎好的路口处设置一条护栏，挡住了机动车进入鼎好的通道。鼎好闻讯后派出保安欲强行拆除护栏，与海龙的保安对峙中发生冲突。最终此事件由于警方的介入而告一段落，记者再去现场时护栏已被撤走，该地段交通也恢复了往常的状况。这一事件的发生，正表明本刊15期《硅谷的未来之路？》一文中所提到中关村电子卖场的问题正日益彰显出来。



### 黎德孝出任优派中国区总经理



8月17日，优派（ViewSonic）宣布黎德孝先生正式出任优派中国区总经理一职，全面负责优派在中国大陆地区的营运发展。黎德孝先生曾在IBM、Epson、GVC、Bcom等公司任职。曾带领优派在中国地区取得上佳销售业绩的优派亚太区总裁林中庸先生，将主要专注于整个亚太区的业务运营和发展。

# 投资与合作

### 华星化工携手朝华打造企业协同管理平台

近日，华星化工携手朝华打造企业协同管理平台。该平台有7个模块：信息门户、工作流程、知识管理、人力资源管理、客户关系管理、项目管理、资产管理。系统采用JAVA技术和J2EE标准，完全基于B/S架构，可以跨平台跨数据库运行。借助该平台，企业可以改善管理，提高效率。

### 惠普联手信产部在中国建Linux实验室

8月23日，中国信息产业部与惠普公司联合举行"国家软件产业公共服

务平台——MⅡ-HP Linux软件实验室”揭牌仪式。惠普中国区总裁孙振耀和中国信息产业部要员出席了此次会议。据悉，2004年3月，惠普公司主席兼首席执行官卡莉·费奥瑞纳女士访华期间，就与中国信产部签署了合作备忘录，决定要共建国家软件产业公共服务平台的Linux软件实验室。

## 产品与市场

### 芒果设计组推出新款手机“服装”



近日，芒果设计组推出了包括以“酷”、“运动型”、“魅力”为主题的3个系列“服装”手机，所有主题设计均源于NOKIA S60软件。首家专业手机主题网店www.mangothemes.com每周均推出新的作品以供下载。另外，该设计组还能为商业用户提供定制解决方案，为企业用户设计唯一的用户界面，把公司形象标识整合到员工的手机里。芒果主题每条约5～15美元。

### 中国网吧人自己的刊物问世

伴随着“2004中国网吧经营发展高峰论坛”的召开，中国网吧人自己的刊物——《网吧经营》诞生了。它是国内首本面向网吧经营者、网吧管理员为目标读者的专业性行业刊物，每月10日出版。它与该刊的互动网站“中国网吧在线”（www.netbarol.com），是共同为网吧经营者及从业者，建立与政府主管部门、行业组织、相关产业厂商、社会大众等进行信息交流沟通、商务合作、良性互动的平台。

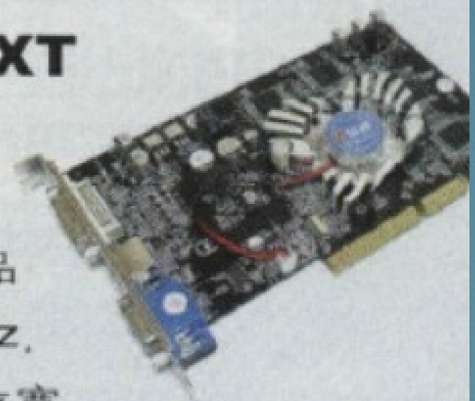
### 以色列VCON推出多媒体即时通信解决方案

8月15日，以色列VCON通信推出整套多媒体即时通信全面解决方案，并提出了帮助客户创建“实时性企业”的新构想。该方案包括：即时视频、即时语音、即时消息、即时协同、即时安全、即时服务六大类产品。这些产品以HD系列服务端产品为主，其中VCON大型群组式系统HD5000的IP数据传输率高达4MB，可实现多数据共享、双流媒体+数据，消除了数字－模拟－数字转换过程。

### 先进视讯推出网络视频平台

近日，先进视讯开发的“网络视频系统平台”上市，这是国内首款具有自主知识产权的网络视频运行平台系统。该平台以网络视频监控软件iDVR3.0为基础，采用微软的COM技术，国际上最先进的图像处理和压缩方式，具有较高的兼容性，可根据用户的需求不断扩展应用。

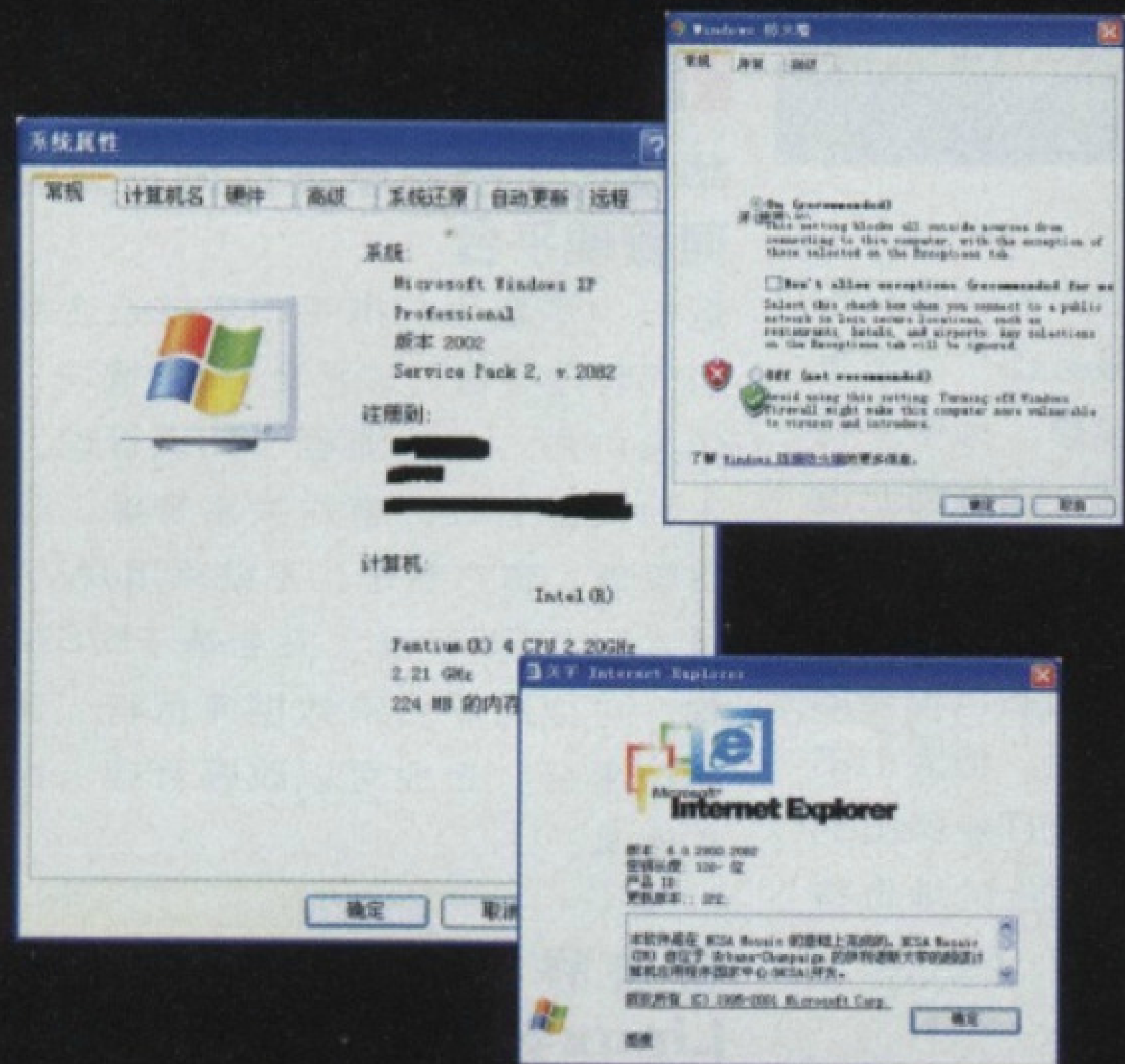
### 盈通推出R9596 XT



日前，盈通推出了面向中端市场的镭龙R9596 XT显卡。该产品核心频率默认为400MHz，显存为标准的128bit位宽，容量128MB，采用M-BGA封装的2.8ns DDR显存颗粒和600MHz工作频率；内置4条DirectX 9渲染流水线，支持Pixel Shader2.0、Vertex Shader2.0、Hyper-Z III等显示技术。**市场参考价：799元。**

# 微软发布Windows XP SP2 个人信息安全性备受关注

■本刊记者 心鹰



2004年8月9日，微软研发完成Windows XP Service Pack2；8月11日，微软（中国）副总经理孙建东在北京紫云轩召开新闻发布会，宣布Windows XP Service Pack2中文版将于8月21日研发完成。作为SP1的换代产品，SP2在安全性能方面有了明显的增强。它为用户的计算机建立了默认安全性设置，保护计算机不受黑客、病毒及其他安全问题的困扰。SP2的发布，表明微软操作系统的安全性能，已进入了“主动防御”阶段。

会上，孙建东表示：“SP2的研发经过微软长时间的努力，有超过百万的用户下载测试，过千的软件兼容性测试，已不再是简单意义上的服务包。它融合了很多先进技术，不仅仅是以往‘亡羊补牢’式的防护。更多的，它将对一些未知攻击手段进行‘盾牌’式的主动保护，还增进了更加安全的浏览与通信功能，是全新的防护体系。”微软中国安全主管朱晓文、研发部经理汪建兵，在现场还进行了模拟黑客攻击测试，其中“启动期安全策略”和“数据端执行保护”这两大亮点颇为抢眼。

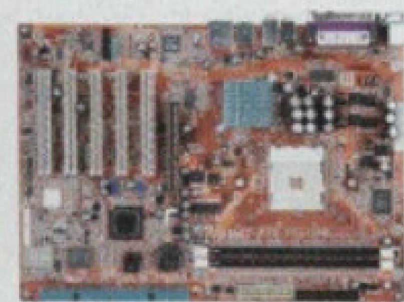
8月21日SP2投产后，微软在9月15日开始提供SP2中文版的下载。用户可以到其官方网站（www.microsoft.com/china/windowsxp/sp2）免费下载或订购免费CD，也可以直接享受Windows升级服务。值得一提的是，与SP1不同，SP2的下载将提供断点续传，更好地保证数据的完整性。具体内容见本期“软件栏目”。

## 爱普生推出《爱普生"赢彩"印务社》



近日，爱普生推出了《爱普生"赢彩"印务社》（PPIO）软件。该软件提供了九大模版功能：名片、贺卡、邀请函、请柬、明信片、信封、海报、日历、证卡等，同时还提供了终生免费使用的素材库。此外，爱普生公司将该产品免费提供给新老爱普生彩色激光打印机用户使用，并且在网站（www.epson.com.cn）上提供升级服务。

## 升技推出配备游戏魔眼的KV8 PRO



近日，第一款配备游戏魔眼（Guru Clock）的主板——升技KV8 PRO上市了。该主板采用K8T800PRO/VT8237芯片组，支持AMD Socket 754 Athlon 64系列处理器、双通道DDR400内存工作模式以及1000MHz HyperTransport总线。配备的游戏魔眼，能在用户玩游戏时显示所有系统信息，并提供了电脑电源开关。

## NVIDIA推出图形芯片新品

8月13日，NVIDIA发布GeForce 6家族的最新成员：GeForce 6600 GT与GeForce 6600。其中前者可在高质量、高分辨率（1600×1200/32bit）设置下，以每秒42帧的速度演绎DOOM3，并且为主流市场带来了SLI多GPU技术。



此外，两款产品均采用8条流水线设计，前者支持128MB GDDR3显存，**市场参考价：199美元**；后者支持128MB DDR显存。

## 戴尔推出Inspiron 700m笔记本



8月19日，戴尔宣布推出Inspiron 700m笔记本电脑。该产品采用了反射银兼配阿尔俾斯白的色彩方案，是戴尔首款配备12.1英寸宽屏的笔记本电脑。配备英特尔Dothan处理器，可选用M725（1.6GHz）或赛扬M330（1.4GHz），内存可从256MB升级至2GB。同时内置DVD、DVD/CD-RW二合一驱动器或DVD+RW驱动器，重量约1.9kg。**市场参考价：M725（1.6GHz）处理器版：11 999元起，M330（1.4GHz）处理器版：10 999元起。**

## 华硕推出第二代智能AI技术

8月24日，华硕召开"第二代智能AI技术暨华硕915、925主板发布会"。会上，华硕推出了第二代智能AI（AI Proactive）技术。该技术以用户实际使用为出发点，涉及到WiFi（无线）技术、音频、网络、超频等多个方面。它主要包括4个方面：Stack Cool散热、WiFi-g&One-Touch Wizard无线网络、AI NOS系统性能优化和AI NET2自动网络监测技术。

## PVP随身数码影院登场

元典科技近日推出PVP影随行随身数码播放器。该产品拥有方形3.5″高亮液晶显示屏幕，内嵌Windows CE操作系统，并在全球首次采用中文操作菜

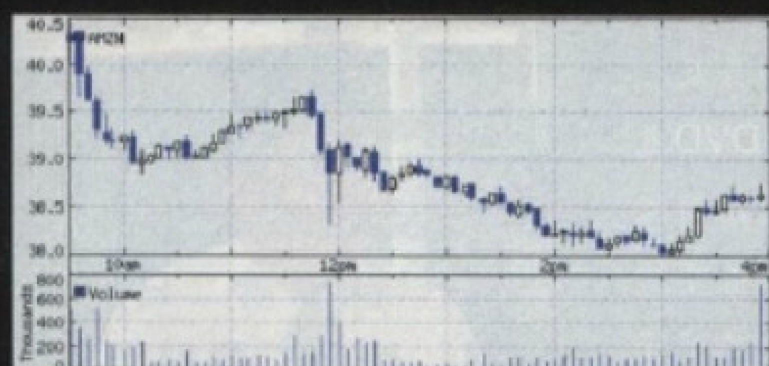
# 卓越，7500万变身亚马逊中国

■本刊记者 龙猫






卓越网总裁林水星



外电分析收购卓越网后亚马逊的股价走势。

从2003年开始，电子商务网站开始逐渐走出低迷状态，凭借各路投资重新活跃起来。2003年，获得IDG注资的8848卷土重来，卓越网和当当网也分别得到了老虎基金投资的750万美元和1100万美元。和今年相比，去年只能算作演出前的暖场，今年才是好戏连台。不久前阿里巴巴融到6000万美元投资，成为各路分析家评论的热点，而近日卓越网和亚马逊的"联姻"更是吸引了大量的眼球。

2003年11月，卓越网总裁林水星在卓越网广东站正式运营发布会上表示，卓越网要做中国电子商务的领导者，要做中国的亚马逊。有人认为这句话给国内整体低迷的B2C业务带来了信心和振奋，也有人把它当成一句笑谈。也许当时林水星本人也没想到，不到一年之后，这句话竟真的变成了现实。2004年8月19日20点40分，美国著名电子商务网站亚马逊宣布，以7500万美元收购中国卓越有限公司，成为其全球第七大站点。据了解，此次并购将在第三季度内完成，"卓越网"这个品牌将继续延用。卓越网董事长雷军称，将在今年第三季度内卸任卓越网BVI公司董事长一职；总裁林水星、副总裁陈年等仍然保留原职。

卓越有限公司注册于英属维尔京群岛，2000年1月从金山软件股份公司分拆出来，由金山公司及联想投资公司共同投资组建，主营音像、图书、软件、游戏、礼品等产品，官方公布共有520万注册用户。

亚马逊创立于1995年7月，总部位于美国华盛顿西雅图，是一家财富500强公司，目前是全球商品品种最多的网上零售商。

卓越总裁林水星、董事长雷军及卓越网股东之一——联想投资有限公司董事长柳传志均看好此次收购，认为这将带来双赢的局面，对卓越网和整个中国电子商务将带来更好的发展前景。亚马逊创始人——CEO贝索斯表示："我们非常高兴能够通过卓越网进入中国市场。卓越网在相当短的时间内，已发展成为中国图书、音像制品网上零售的领先者。我们非常高兴能进入中国这一全球最具活力的市场。"

值得注意的是，就在亚马逊宣布收购卓越网的一星期前，当当网宣布拒绝了亚马逊1.5亿美元的收购意向——收购金额正好是卓越网价格的两倍，不知是否实属巧合。



单，支持MP3播放，20G大容量能存储约300小时的MP3音乐，内建Composite电视接口，支持Mic-in和Audio-in两种录音方式。此外还带有CF插槽卡，支持存储和功能扩充。**市场参考价：5880元。**

### 译讯通新品MP3面世

近日，译讯通推出一款名为"勇气号火星车"的MP3播放器。该产品由译讯通自行开发，采用双色16灰阶OLED镜面（冷光屏）显示屏，具有高保真Line in录音功能，支持多种音源的直录并自动转换为MP3格式。此外，还具有6种音效均衡模式和5种播放模式，并具有标准移动存储功能。



## 降价与促销

### 矽霸湾流系列移动硬盘促销活动

8月10日～9月10日，矽霸电子推出"湾流799元——挑战移动存储性价比巅峰"活动。湾流系列产品全部特价：湾流2.5"20G特价799元，湾流2.5"40G特价999元，湾流1.8"20G特价1299元，湾流1.8"40G特价2399元。湾流系列产品均通过国际USB组织对2.0标准的高速传输认证，拥有悬挂抗震技术和"稳压芯片"技术。另外，矽霸电子对该系列产品还提供两年的有限质保服务。



### 汉王联手瑞星打造"E夏惊喜"

近日，汉王与瑞星联手推出"E夏惊喜——买汉王送瑞星"的服务促销活动。活动期间，凡购买参与活动的汉王科技旗下产品的用户，均可凭借产品序列号拨打当地汉王360金牌服务中心电话获取认证码，然后登录汉王公司网站（www.hw99.com）在线注册，即可免费获得瑞星2004在线注册版杀毒软件1套。




### 硕泰克与AMD联合举办促销活动

近期硕泰克与AMD联合举办促销活动。活动期间，凡购买指定主板均可获赠时尚腕表1只，并有机会参加"抽健康大奖"活动。

### 精英755-A2主板降价促销

近日，精英755-A2主板降到了799元的低价。该主板采用SiS755+964芯片组，支持Socket 754 Athlon 64以及即将发布的AMD Socket 754接口的Sempron处理器。




# 宽屏，笔记本电脑市场新趋势？

■本刊记者 龙猫

2004年8月17日，明基电通在北京发布了号称全球第一台14英寸宽屏笔记本电脑Joybook 7000。该产品采用Dothan CPU，ATI MOBILITY RADEON 9700显示芯片，15：9宽屏14英寸LCD面板，屏幕分辨率可达1280×768；全内置设计，含电池重量为1.9kg。短短两天后，戴尔公司也推出了其第一款12英寸宽屏笔记本电脑Inspiron 700m。至此，已有包括索尼、东芝、明基和戴尔等多家厂商相继推出了宽屏笔记本电脑。其他厂商也纷纷跟进，欲在宽屏笔记本电脑市场分得一杯羹。

为什么宽屏笔记本电脑受到如此众多厂商的追捧？明基笔记本电脑事业部经理张世诚对此表示，从用户角度考虑，在相同的屏幕尺寸下宽屏能带来更大的视野、显示更多的内容。未来随着高清晰电视在中国的发展和普及，人们的观赏习惯会从传统的4：3向16：9的屏幕比例转变，宽屏笔记本将更符合人们的视觉习惯。目前的DVD电影多采用16：9标准，在宽屏笔记本上观看可免去屏幕分辨率的转换过程。从厂商角度考虑，以明基的液晶面板提供商友达光电为例，在目前的LCD面板切割技术（3、4代）下，相对于传统切割比例，一整块液晶面板可切割出更多宽屏面板，从而可节省大量成本。另外，由于屏幕高度较低，可在不增加灯管数量和功率的情况下提高屏幕亮度。


明基笔记本事业部经理张世诚

尽管宽屏笔记本有诸多优点，但其缺点也同样存在。首先，多数宽屏笔记本电脑被厂商定位在高端市场，售价偏高。比如索尼的VAIO VGN-A19CP，就打出近40 000元人民币的天价。其次，宽屏液晶面板对切割技术要求更高，将导致成本增加。再就是许多用户习惯于观看4：3比例的屏幕，宽屏可能会给他们带来一时不适应的感觉。最后，也是最重要的一点，许多软件和游戏不支持宽屏显示方式。在这种情况下可能会导致屏幕变形，无法正常显示内容。

尽管如此，明基还是对宽屏笔记本市场的未来表现得信心十足。张世诚说，宽屏将引领笔记本电脑新潮流，明年宽屏笔记本将占据笔记本电脑市场35%的比例，以后份额还将逐渐扩大。而戴尔公司产品经理徐孝耀则表示，戴尔将主要根据市场需求来决定宽屏笔记本电脑的产量。

# "第二届中国国际网络文化博览会"催生中国网吧产业联盟

■本刊记者 劳劳容

8月3日，网博会组委会在文化部召开《第二届网博会示范性网吧展示及中国网吧产业调查研讨会》。梁钢主任在会上明确指出，为真正将引导网络文化产业健康发展的主旨落到实处，第二届网博会将结合我国网络文化市场的特点，配合政府的网吧专项治理活动，推出全国示范性网吧展示区，旨在为网吧产业展示未来经营模式的同时提供运营标准。目前展示区的设计方案已全面完成。为促进网吧产业朝健康、纵深发展，网博会组委会秘书处李伟在此次研讨会上，向与会的行业代表正式发起组建"中国网吧产业联盟"的倡议，强调"中国网吧产业联盟筹备会"将是第二届网博会的一项重要内容。

记者在第二届网博会第二次新闻发布会上了解到，第二届中国国际网络文化博览会的"示范性网吧展示区"现已在建设之中，目前已从全国选出了部分在博览会上展示的新型网吧。

网博会建立的网吧示范区，其展示的内容包括：网吧产业与相关产业结合发展的探索，以为网吧行业的未来发展提供可借鉴模式；多种服务功能的网吧集成体现；根据市场调查与大众需求调研所总结的问题与解决方案的体现；包含IT软硬件厂商、游戏厂商、电信接入商以及其他增值服务商的综合网吧集成平台模式，提供多种先进的服务内容与运营模式供各类网吧选择。其目的在于指引国内网吧行业的发展，展示治理整顿后的全新网吧行业示范性典范成果，将大众需求与网吧实际利益相结合，体现国家对网吧行业发展的监督指导精神和为企业提供实际的解决办法。

中国网吧产业联盟的产生，意味着我国网络运营商与内容提供商结成战略联盟，从而形成网络文化产业与国际交流的先进平台。它将全面支持信息产业与内容产业实现融合发展，为推动我国网络文化产业发展壮大起到最切实的作用。

## 摩托罗拉进军显示器市场



近日，摩托罗拉推出了4款产品：LCD显示器LM-P70、LM-P50和CRT显示器CM-K72、CM-K70。2004年7月28日～2005年7月28日，摩托罗拉举办"MOTO炫礼，天天想你——366天手机天天送"全程抽奖促销活动。活动期间，凡购买摩托罗拉显示器的用户，都有机会获得"MOTO炫礼手机"。其中"天天奖"将每天送出1部，共366部价值1500元的MOTO C550手机；"月月奖"将每月送出1部价值2000元的MOTO C650手机；而"重重奖"则针对节日，全年共送出28部价值4500元的MOTO V600手机。

## 一句话新闻

■ 近日，雷雨网与游易航空旅行网合作开通了"电子机票"业务，用户可享受无纸化、电子化的订票、结账和办理乘机手续等全过程的电子客票服务。

■ 据美国证券委员会（SEC）的一份文件称，戴尔公司创始人Michael・S・Dell从8月18日～8月20日的3天时间内，以34.71～35.19美元/股的价格，出售了其所持的戴尔公司1000万股价值3.5亿美元的普通股股票。

## 金山毒霸 病毒预报

**9月17日，"安哥变种PS"（Win32.Hack.Agobot.ps）**将发作，威胁级别达3级。该病毒利用漏洞进行传播。它连接一个特定的IRC频道，使用其自带的IRC客户端，允许入侵者远程操控被感染机器；还可利用设定的一些用户名和密码登录用户机器。同时，病毒运行后会强行关闭本机系统中的安全软件，彻底降低系统的安全性。

**9月22日，"图夫戈变种BQ"（Win32.Troj.Tofger.bq）**将发作，威胁级别达2级。该木马主要是监听并记录用户的一些特定活动，特别是用户输入的银行账号和密码，并将所记录的信息发送给木马种植者。另外，该木马会访问特定的网站，然后立即清空缓存里的所有文件，同时会从指定的网站上下载并执行病毒文件。

**9月24日，"山德机器变种GE"（Win32.Hack.SdBot.ge）**将发作，威胁级别达3级。该病毒利用攻击弱密码进行传播。它允许黑客通过指定的IRC频道连接到感染的机器，并可能采取下列动作：窃取系统相关信息并发送到指定的邮箱里，发起拒绝服务攻击，列出所有进程，终止或开启进程，下载并执行文件等。另外，该病毒还会窃取用户的部分游戏CDkey，扫描并判断该机器是否已感染Mydoom病毒。如果已被感染，就自我复制为Msgfix.exe，并通过Mydoom留下的后门执行该文件。

**9月27日，"波特"（Win32.HLLP.Bertle）**将发作，威胁级别达2级。它是感染型病毒，运行后，会对被染的文件进行解密，把源文件释放出来并执行。同时，该病毒驻留内存后会搜索本机目录中的.exe文件，并感染所有搜索到的文件。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站www.duba.net下载新的升级包。



**厂商：** 联想集团（Lenovo）
**上市：** 2004年8月底
**售价：** 19998元（测试样机，配17英寸LCD）
**附件：** 驱动光盘、电源线，其余不详（样机）
**推荐：** 有一定DIY能力，预算较充裕，喜欢尝新的高端家庭用户
**咨询电话：** 800-810-8888

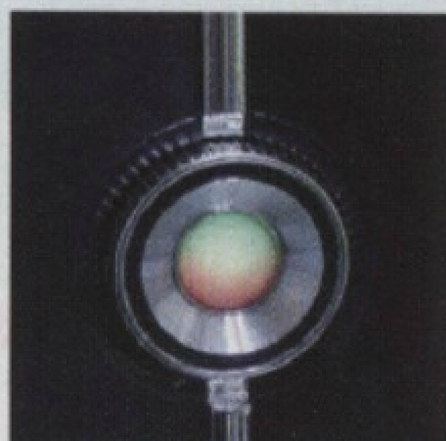
炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

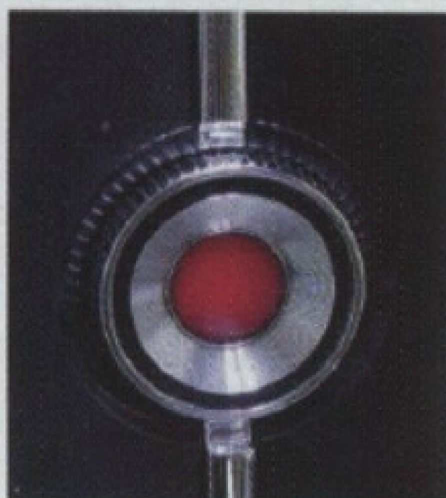
# 可调速的家用品牌机——联想锋行K系列

2003年，联想对家用电脑市场进行了进一步细分，针对不同用户群体推出“锋行”、“天骄”和“家悦”3个子品牌，其中“锋行”定位于高端用户，细分为“V”、“A”两个系列。最近联想又发布了“锋行K”，也被称作“锋行II”，属于该系列的第二代产品。

这次我们于第一时间拿到了锋行K的测试样机，样机生产日期为2004年7月31日，具体型号为K9000。它的外观采用深蓝色和金属灰搭配，形成强烈对比；机箱很宽厚，重量也相当大，主体线条为方形，内嵌弧线和圆形，刚中有柔。它的机箱采用大块的深蓝色前面板，将光驱、前置接口都隐藏在翻门下，整体看上去干净、冷峻、力度十足。K9000应用了很多非常实用而有趣的设计，我们一起来看一下：







3色呼吸灯和模式转换旋钮

## 呼吸灯和模式转换旋钮

最显眼的当然是前面板正中间的呼吸灯和模式转换旋钮了，顾名思义，呼吸灯会在电脑运行过程中不断明暗变化，还能根据不同工作模式发出对应颜色的光。K9000有3种工作模式：自动、静音、极速，通过旋钮切换，自动模式下呼吸灯发炫紫色光、静音模式下发湖绿色光、极速模式下发出火红色光。

据联想技术人员介绍，模式转换是通过特殊技术控制CPU运行速度和风扇转速实现的，且必须配合模式转换软件来工作。我们用CPU-Z 1.23和Intel Processor Frequency ID Utility 7.0监测CPU，随着工作模式的切换，CPU主频并没有变化，而模式转换软件则显示CPU性能和风扇转速有明显不同。为验证不同工作模式，我们用Super π运行104万位运算，测试结果（见下表）表明CPU性能在不同模式下确实发生了变化。我们比较喜欢自动模式，因为一旦需要密集运算CPU会自动提升性能，而风扇噪声只比静音模式下大一点（但会随CPU温度变化）；静音模式下CPU发热量和性能都会大幅下降，适合对CPU要求不高的工作（比如上网、文字处理），此时风扇最安静，很适合夜深人静时或对噪声很敏感的用户。总的来说，呼吸灯和模式转换旋钮是个很体贴用户、很有创意的设计，不过送测样机的旋钮手感较差，影响了使用感受，希望只是个别现象。

| 模式 | 时间 | CPU速度指示 | 风扇转速指示 |
|---|---|---|---|
| 自动 | 42 | 100% | 64% |
| 静音 | 136 | 37% | 43% |
| 极速 | 42 | 100% | 98% |



联想模式转换1.0软件，支持“换肤”功能

## 独具特色的“侧翻盖”机箱

锋行K9000将电源开关和复位（Reset）按钮放在机箱顶部，并设计了一个斜面，手感很好，非常体贴那些将机箱置于电脑桌下面的用户；机箱前面板采用180°翻门设计，里面有8合一读卡器、2个USB 2.0接口、耳机/麦克风接口、IEEE 1394接口和硬盘盒，翻门内侧印有模式转换旋钮和活动硬盘盒的图文使用说明。这个硬盘盒采用抽拉锁扣、支持热拔插的SATA接口，样机硬盘盒中已装有一块未分区的硬盘。



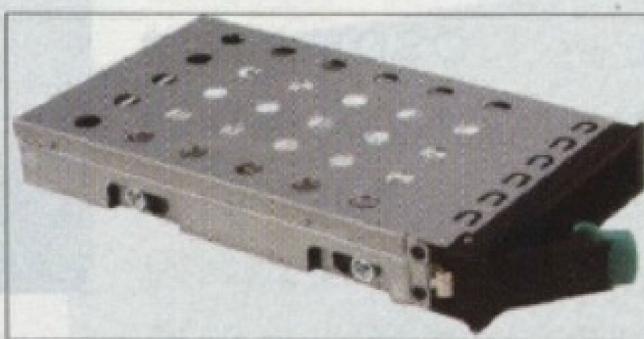
电源开关和Reset按钮

K9000的机箱采用模块化免螺丝设计，光驱、硬盘都是滑槽安装，板卡则采用卡口设计；右侧机箱盖采用模仿汽车门

的扳手设计，可进行90°翻转；机箱内部元件布局合理，有专门的绿色束线盒，使内部格外整洁。它的通风设计也很有特点，前面板两侧、后面板左侧分别是进风口和出风口，使机箱内部有良好的空气流通，实际使用中效果很好。



翻门内部



活动硬盘盒

## PCI-E架构的硬件配置

主要配置方面，K9000样机采用P4 550处理器（Prescott核心、LGA775接口，主频3.4GHz）、技嘉8GDM主板（i915P+ICH6R芯片组）、DDR400 512MB×2内存、希捷酷鱼Ⅴ串行版硬盘（160GB×2、7200r/m、8MB缓存）、ATI RADEON X600 XT显卡（128MB显存），并采用了双光驱配置（LG 12×双模式DVD刻录机+LG 16×DVD-ROM）；显示器方面配备了17英寸LCD，音频配备为创新SB Audigy LS 5.1声卡+创新Inspire 5100 5.1音箱。

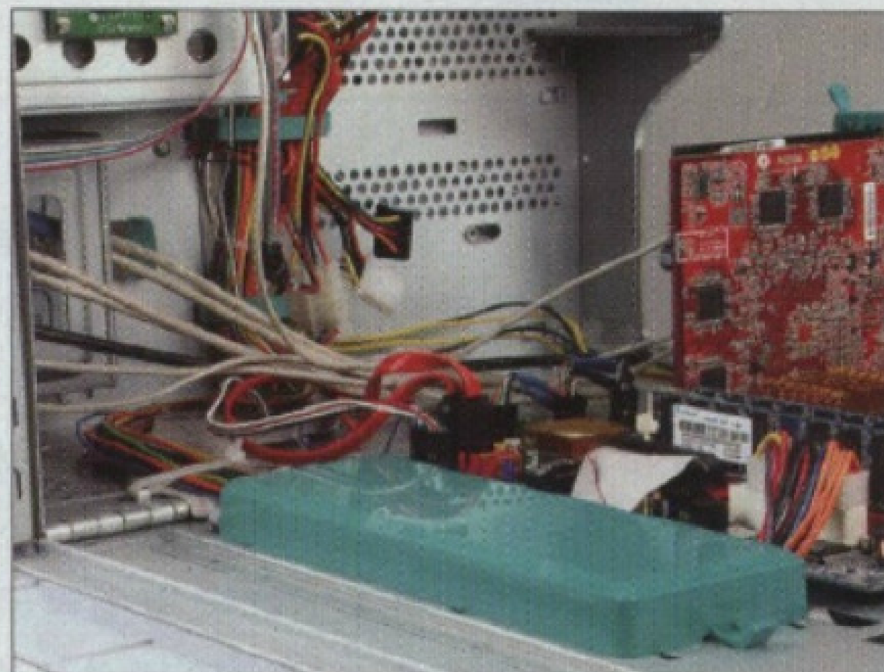
总体来看，该产品配置强大、均衡，且采用了较新的PCI-E总线架构。略感遗憾的是显卡在目前来说并非顶级，应付现在的高端3D游戏还有些吃力。另外，我们认为双光驱搭配中DVD-ROM略显多余，将插槽留空给用户自行扩充也许更好。联想还同步推出了相同设计、配置较低的锋行K8000机型，配置为Prescott P4 3.0GHz（LGA 775）、512MB DDR400、160GB SATA硬盘、17英寸纯平显示器、集成5.1声卡+创新Inspire5100 5.1音箱，并且只配备DVD刻录机，去掉了DVD-ROM，而主板显卡等其他配置与K9000相同，不带WindowsXP系统的价格为9999元。



“侧翻盖”设计

## 显示器与性能测试

锋行K9000配备的LCD显示效果很好，延迟时间很短，对3D游戏、视频播放几乎没有影响，可视角度、亮度/对比度表现也很出色，整体效果在品牌机中可以说是相当出色的。在K9000上玩游戏的感觉非常好，流畅的速度、优秀的显示效果和5.1环绕音效很好地结合到一起。一般3D游戏如Quake Ⅲ、CS、极品飞车系列等完全没有问题，打开所有特效后依然保持流畅；不过对付Doom3、FarCry这类“显卡杀手”就比较吃力了，我们在1024×768/32bit、中等画面精度下玩Doom Ⅲ，用Fraps监测实时帧数，速度可达到40fps，但出现复杂场景或多人对战时，即时帧数会降到10fps以下。



机箱内部井井有条

我们在英文版Windows XP专业版+SP1系统下测试了K9000的成绩：代表整机性能的CC Winstone 2004和Business Winstone 2004得分分别为29.8和25.7；3DMark2001SE V330和3DMark03得分分别为14363和4154，Quake Ⅲ 1.32在HQ 1024×768/32bit下跑出了348.0fps。




键盘上的一键恢复按键

这台电脑预装了Windows XP+SP1中文家庭版、WinDVD4、Norton杀毒2004（10.0.10.13g OEM）、Nero Express 6和联想模式转换1.0等软件，都是简体中文版。由于送测样机附件不齐全，我们没有看到联想的资料中提到的系统盘、恢复盘、幸福之家、金山词霸等附件。K9000同样支持联想的一键恢复技术，它在主系统盘上划分了一个隐藏分区保存恢复数据，K9000支持恢复一键v4.1版，提供了恢复系统盘和恢复驱动程序两种选择，和以往单纯恢复系统盘相比显得更人性化。它的操作很简单，在系统启动时按键盘右上角的“恢复/自定义”键即可进入中文恢复界面。

## 工程师点评




联想锋行K9000在外观、功能设计上均有独到之处，非常体贴用户各方面的需要，性能、扩展性方面的表现也可圈可点。不过测试样机的个别位置做工不够精细，比如光驱翻门、模式转换旋钮、前置USB接口等部位，我们希望零售版的产品能加以改进，使之能提供更完善的使用感受。




**厂商：** 飞利浦电子（PHILIPS）
**上市：** 2004年8月
**售价：** 1230元
**附件：** 电源线、保修卡
**推荐：** 家庭、办公室用户
**咨询电话：** 800-820-5128

**炫目度：** 4
**口水度：** 3.5
**性价比：** 3.5

晶合实验室 别理我

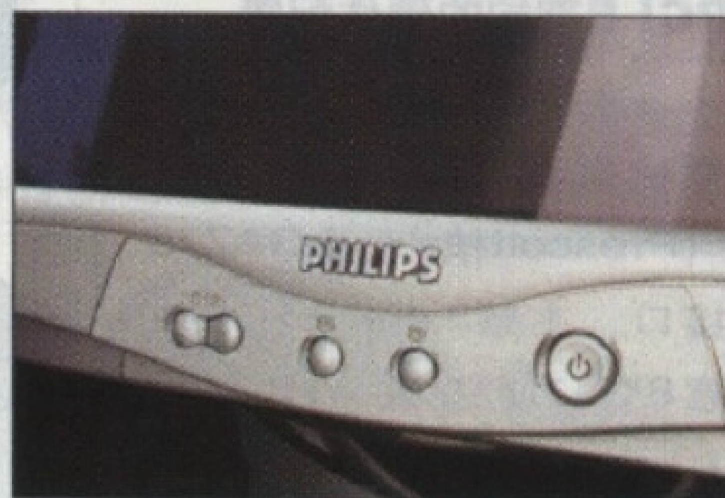
# 智能显示器——飞利浦107C6纯平

在国内市场，“液晶时代的来临”并未对CRT显示器的发展产生过于剧烈的影响，零售市场销量最大的依然是CRT纯平。和前几年的CRT显示器相比，现在的产品无论性能还是功能都有长足进步，另一方面成本却在下降。这在飞利浦最近推出的107C6上体现得相当明显，采用众多新技术、新工艺的产品，价格并不高。

107C6的外观较有创意，底座一改常见的圆形设计，4个触角状支架支撑起主机，从视觉上看显示器对桌面的占用小了。显示器边框为银灰色，显得相当紧凑，对比起来会感觉显示面积比较大。它的4个按键排列在标志下方，装饰用的流线线条让它们看上去不那么生硬，多了几分柔美；菜单操控很方便，单手操作即可；OSD菜单中没有收敛（会聚）、边角色差等较实用的项目，但在色温菜单里固化了sRGB标准（并提供了常用的9300K与6500K色温选项），对于一般图像处理来说意义较大，此外色温也能进行手动调节。


新颖别致的底座

107C6属于飞利浦的“数码芯”系列产品，采用了一些以往（飞利浦CRT显示器）没有的新技术，在技术设计、显示性能、绿色环保、低功耗等方面都有所作为。首先是智芯技术（Smart Digital）。107C6采用单芯片数字偏转CPU，显示器偏转线路包括电路和线圈等部分，单芯片设计最大限度整合了电路部分的主控芯片，通过对输入信号同步进行数字化处理和控制，增强画面稳定性。其次是智亮技术（Smart Bright），它涵盖了智能型显亮技术和大众型高亮技术，可通过OSD菜单按键旁的高亮按键在普通和高亮两种模式之间选择，也能通过软件实现“LightFrame3”功能。



柔美的线条

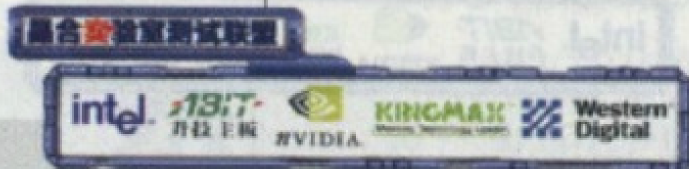
此外，智能技术（Smart Power）让107C6在节能方面也有突出表现，其标准功耗只有68W，相对同类产品有较明显优势。而智净技术（Smart Clean）主要针对环保标准，飞利浦介绍说，107C6除通过TCO'03认证外，其电池、颜料、外漆、外部电缆、塑料原件和外置电源适配器均为无铅制造。

107C6属于中档17英寸产品，点距为0.25mm，行频71kHz，带宽120MHz，最大分辨率1280×1024@60Hz，推荐分辨率1024×768@85Hz。送测样机在出厂设置下效果不佳，需仔细调整；由于没有金属屏蔽罩，它受地磁影响很明显，需严格按南北朝向放置，这一点在我们最近评测的中、低档显示器中具有共性。

这款显示器的几何失真控制尚可，可通过调教达到较好效果，“呼吸效应”极其轻微；其色彩表现一般，样机屏幕中部轻微偏冷，左上轻微偏暖，右下有肉眼可见的偏红现象；有一定的摩尔纹，但能通过OSD菜单调节改善。107C6的聚焦相当不错，屏幕中心和4角都能提供清晰的文字显示。

飞利浦提供有问题7天包退、15天包换、1年保修的三包政策，用户可登录其网站（www.philips.monitors.com.cn）或拨打热线电话进行相关服务咨询。

晶合实验室测试联盟




## 工程师点评

飞利浦107C6是一款非常成熟的CRT显示器，同时也拥有不少新技术。对于消费者来说，选择一个成熟厂商的成熟产品，使用过程中也许会少很多烦恼。目前17英寸CRT的整体价位已降到很低的水平，很适合一般家庭用户。




**厂商：** 明基电通（BenQ）
**上市：** 2004年8月
**售价：** 1680元
**附件：** USB 2.0安装指南、USB 2.0驱动软盘、4个橡胶脚垫、SONIC软件光盘及说明书、明基驱动和软件光盘、WinCinema软件光盘及说明书、快速安装指南、USB数据线、电源线和电源适配器
**推荐：** 注重移动性、方便性的时尚型刻录用户
**咨询电话：** 0512-68251233

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

# 移动刻录时尚之选——明基外置DVD±RW

2004年第3季度，市场上16×DVD刻录机已成为主流。受物理结构和材料限制，DVD刻录机的速度不太可能超过16×了，价格已逐渐降到900元以下，普及的浪潮不可阻挡。DVD刻录规格之争还在继续，厂商们则采取了折中的方法——双模式刻录来解决兼容性问题，明基一直倾向于DVD+RW阵营，这次也不失时机地推出了一款外置双模式DVD刻录机：EW822U。

本次送测样品产地为马来西亚，USB 2.0接口，具有8MB缓存。EW822U外壳为银灰色，四面有许多散热孔；前面板有耳机插孔、音量调节旋钮、前进按钮、弹出按钮；后面板是铭牌、电源开关、电源接口、数据接口；机身顶部的明基LOGO镶嵌在一个富有流线型的图案中。我们知道，USB 2.0的理论传输速率是60MB/s，实际上只能达到18MB/s左右，因此受接口限制，外置USB DVD刻录机的速度很难超过12倍速（DVD的1倍速传输速率为1380kB/s）。EW822U的指标是8×DVD+R写入、4×DVD+RW复写、4×DVD-R写入、2×DVD-RW复写、24×CD-R写入和10×CD-RW复写，EW822U还应用了第3代无缝链接技术（Seamless Link III）和动态观测盘片特性、实时调整激光头功率的动态激光智导技术（WOPC），确保优秀的刻录质量。




图1

除InterVideo的WinCinema 2和SONIC的RecordNow!7.10外，EW822U随机附送了2个独家软件：BookType Management 7.0和QVideo 2.0。前者用来改变刻录机、光盘的刻录格式，它可使光驱在刻录DVD+R/RW时“采用”DVD-ROM格式，或将刻录好的DVD+RW光盘的格式“转变”为DVD-ROM光盘，以提高光盘的兼容性（图1）；QVideo 2.0可将TV、DV、AV视频方便地刻录到DVD盘，可实现实时刻录和一指刻录（图2）。




图2

| 指标 | CD读取 | CD写入 | DVD读取 | DVD写入 | CD-RW写入 | DVD-RW写入* |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 标称值（X） | 40 | 24 | 12 | 8 | 10 | 4 |
| 最高速度（X） | 43.82 | 24.70 | 8.36 | 8.25 | 10.17 | 2.43 |
| 平均速度（X） | 33.13 | 22.92 | 6.13 | 7.26 | 9.90 | 2.38 |

*注：测试用的DVD+RW光盘是2.4×的。

在指标测试中，EW822U的表现良好，噪声很小，机身发热量极低，长时间工作状况下也只是微温。它刻录出的盘片有优秀的兼容性，我们手头一款很早的DVD光驱都可顺利读取，7.26×的写入速度意味着刻满一张单面DVD光盘（4.4GB）只需8分30秒左右。不过它的DVD+R的刻录曲线不很平滑（图3），DVD光盘的读取速度也较慢。实测CD-RW的完全抹除速度是7分53秒、快速抹除是19秒；DVD+RW完全抹除速度是23分58秒、快速抹除是2秒。

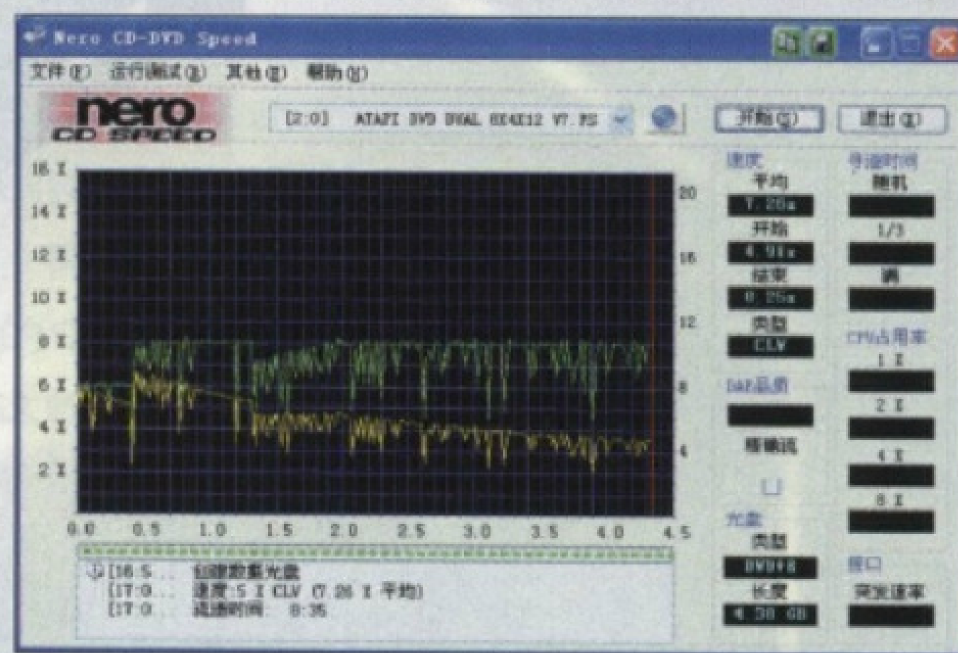



图3




## 工程师点评

这款外置DVD刻录机有着时尚的外观、全面的功能和相当优秀的性能表现，加上丰富的附送软件，相信一定会成为注重便携性能用户的新宠。在速度逼近极限、价格也降到相对合理的水平之后，DVD刻录机下一个热点是双面刻录（Double Layer，单碟容量8.5GB），目前已有相关的内置式产品，相信会很快出现在外置DVD刻录机上。



厂商：艾尔莎（ELSA）
上市：2004年8月
售价：999元
附件：不详（测试样卡）
推荐：准备采购Intel新架构主板的办公和家庭用户
咨询电话：020-87636363

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

# 低端PCI-E显卡出击——艾尔莎幻雷者X30

与AGP时代一样，ATI在发布基于PCI-Express接口的产品时也考虑到高中低端市场的全面需求，发布了针对高端的RADEON X800、中端的RADEON X600和面向低端的RADEON X300。尽管ATI宣称它们都是"原生"PCI-E芯片，是"专门"设计的新一代产品，但这些芯片和其AGP版本亲缘关系还是相当明显的。与新一代的RADEON X800不同，RADEON X600和X300的核心代号分别为RV380和RV370，从这一点看，它们均是源自之前的RV350/360系列核心。





从外观上看，X300的核心与RV350/360系列非常相似。

作为PCI-E第一代产品中最低端的型号，RADEON X300反而是与其AGP版本差别最大的一款：它采用PCI-Express X16接口，支持DirectX 9.0，采用4个PS 2.0像素着色器。比较特别的是，RADEON X300没有顶点着色引擎（Vertex Shader），所有顶点相关运算都要利用CPU。作为RV360核心的改进，它可支持Shadow Volume、SMOOTHVISION 2.1、HYPER-Z III +、TRUFORM 2.0、VIDEOSHADER等技术。ATI将0.11微米制造工艺首先应用于RADEON X300，我们认为，低端产品并没有过高集成度和高发热量等迫切需要提高生产工艺的问题，ATI的做法应该是为降低成本和测试新的生产工艺。

RADEON X300分为"标准版"和更低端的X300 SE，前者采用128bit显存，而后者显存仅有64bit。本次艾尔莎送测的幻雷者X30是一款RADEON X300产品，采用具有ELSA特色的深红色PCB板，核心风扇很小，板上电路相当精简。这款显卡板载8颗现代4ns DDR显存，总容量128MB，显存带宽为128bit，显存上没有采用辅助散热措施，显卡默认核心/显存频率为325/400MHz（DDR）；它提供了D-Sub、DVI和S-Video这3种完整的输出接口。




4ns显存

测试平台为Prescott P4 3.6GHz、升技AG8主板（i915芯片组）、Kingmax DDR400内存256MB×2和WD 1200JB硬盘。操作系统为英文Windows XP+SP1，安装主板驱动6.0.1.1002，显卡驱动为ATI公版催化剂4.7。

**测试成绩表**

| 项目 | NO FSAA | 4X FSAA+4X AF |
|---|---|---|
| 3DMark 2003 V340 总分 | | |
| 1024X768 | 2550 | 1242 |
| 1280X1024 | 1794 | N/A |
| 单纹理贴图 (M TeXels/s) | 705.9 | N/A |
| 多重纹理贴图 (M TeXels/s) | 2161.2 | N/A |
| 3DMark 2001 SE V330 总分 | | |
| 1024X768 | 10517 | 5402 |
| 1280X1024 | 8002 | N/A |
| UT2003 Botmatch－Citadel，fps | | |
| 1024X768 | 49.8 | 27.9 |
| 1280X1024 | 40.2 | N/A |
| Quake III，fps | | |
| 1024X768 | 172.5 | 171.1 |
| 1280X1024 | 116.4 | 115.4 |
| AquaMark3 总分 | | |
| 1024X768 | 21.97 | 14.01 |
| 1280X1024 | 16.26 | N/A |
| 最终幻想XI 总分（高细节设置） | 3881 | 3524 |

尽管是同代产品中最低端的一个型号，在标准分辨率下X300的性能还是不错的，拥有流畅运行一般3D游戏的能力；不过在大量采用高级特效的游戏及场景中，这款显卡会因为顶点运算能力的不足而出现明显性能下降。

晶合实验室测试联盟




## 工程师点评

作为ATI在新的PCI-E架构下的低端产品，RADEON X300无论API支持还是实际性能上都有明显进步，而取消顶点渲染单元的做法，将明显影响它在较高端3D应用中的性能。



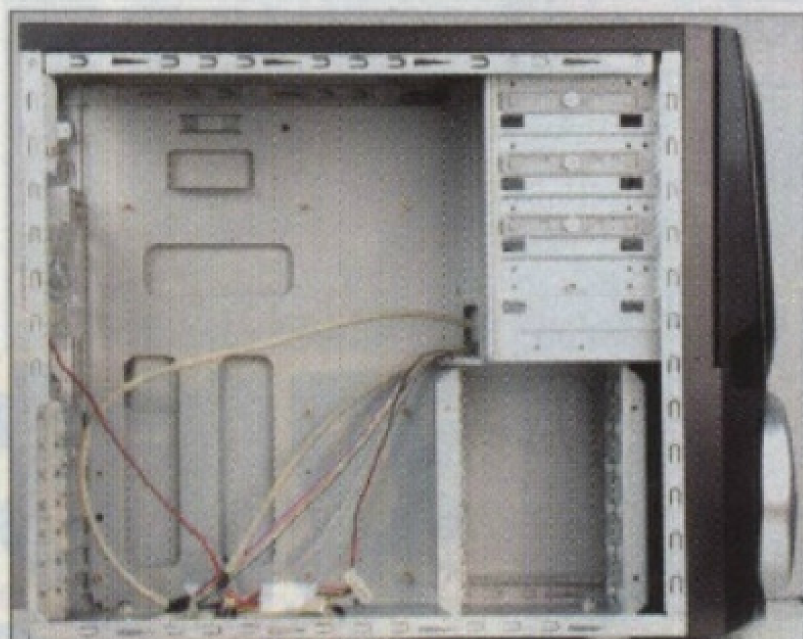
**厂商：** 华旗资讯
**上市：** 2004年8月
**售价：** 499/599元（标准版/加强版，均包括电源）
**附件：** 说明书、硬盘夹、螺钉等附件
**推荐：** 对散热有较高要求、硬盘/光驱设备较多的DIY用户
**咨询电话：** 800-810-7666

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

# 驱赶夏末的余热——爱国者空军一号机箱

近几年涌现出大量各式造型的DIY机箱，爱国者最近推出的“月光宝盒空军一号”以较为实惠的价格，出色的外观、散热、免工具设计吸引了我们的目光。“空军一号”系列共有2款，标准版配置长城350P4电源（额定功率250W）；而加强版采用透明的“压克力”有机玻璃侧板，看上去更加漂亮，不过它也跟同类产品一样，会在电磁屏蔽性能上有所牺牲。两种版本除外观外（侧板、风扇上的灯）没有实质差别，本次送测的是加强版。



机箱内部侧视图

这款机箱的外观颇有新意，面板下方有一个喷气引擎状的风口，机箱命名应当是由此而来。“引擎”上方的仓盖里隐藏着4个5.25英寸槽及1个3.5英寸槽，机箱面板采用普通塑料材质，手感较光滑，我们认为如果用磨砂质地的材料效果会更好。前置I/O接口位于面板右侧下方，除耳机、麦克风接口外，它还提供2个USB 2.0和1个IEEE 1394接口（仅限加强版），为保证信号强度，它采用屏蔽线连接。



后置风扇和前置风扇工作时能发出蓝光。

空军一号的箱体使用厚度为0.8mm（实测）的电解镀锌防锈钢板制造，透过侧盖上的有机玻璃能看到机箱内部，电脑工作时前后两个散热风扇上的光源会发出蓝色光芒，视觉效果很好。其内部散热系统由3个风扇组成：前置12cm水晶静音风扇（与面板上的引擎状风口结合）引入外部冷风；后置8cm水晶风扇，正对的六角棱形散热孔能减少噪声；另一个主动散热源为电源风扇，可辅助后置风扇向机箱外抽风。其向外抽风的风量略大于前置风扇的进风量，不足的风量由机箱底部散热排孔提供，与前面提及的“前置风扇→后置风扇”、“前置风扇→电源风扇”、“散热排孔→电源风扇+后置风扇”形成“单引擎三风道”系统，能提供1分钟80次的新风循环，在实测中的确表现出较强的散热能力。



安装光驱只需拉起压簧塑料片，将光驱插入到正确位置放下压簧；硬盘的安装与之类似。

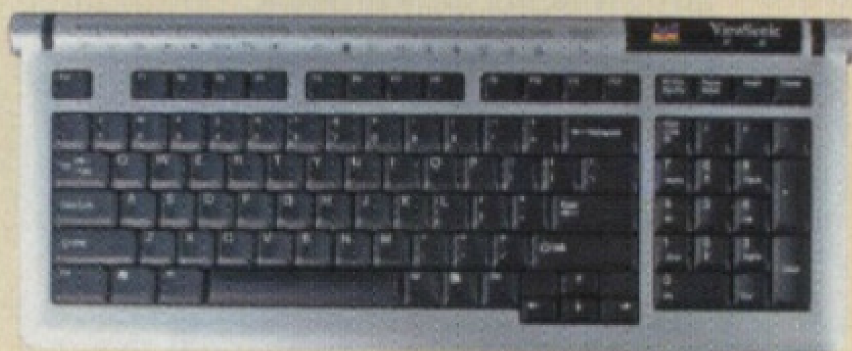
它的内部设计也可圈可点：提供4个光驱仓及5个3.5英寸硬盘仓，扩展能力很强。它的光驱和硬盘的安装不需要任何工具，十分方便；硬盘采用能起到减震效果的塑料卡固定，与箱体没有金属接触，不过其散热可利用前置风扇吸入的冷风进行；AGP/PCI/PCI-E扩展卡的安装位也采用了免工具设计。为了防止对安装者的伤害，板材边缘都采用了180°卷边折边工艺；主板定位钉采用不锈钢十字弹爪，保证主板上所有孔位与主板支架吻合，可防止因定位错误伤害主板。




## 工程师点评

在以往产品成熟设计的基础上，这款爱国者“空军一号”机箱进行了新的构思，以更适合市场需求。机箱品质值得肯定，其散热系统效能突出，适合有较多内置设备的用户。

KU709键盘



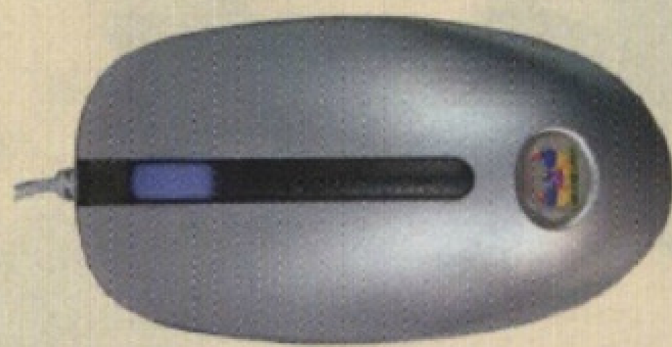
炫目度：
口水度：
性价比：

厂商：优派（ViewSonic）
上市：2004年9月
售价：199元/129元
附件：无（测试样品）
推荐：桌面较为狭窄的用户、普通用户/普通家庭用户
咨询电话：010-85804251



别理我

MC208鼠标



炫目度：
口水度：
性价比：

# 优派键鼠兄弟——KU709键盘 MC208鼠标

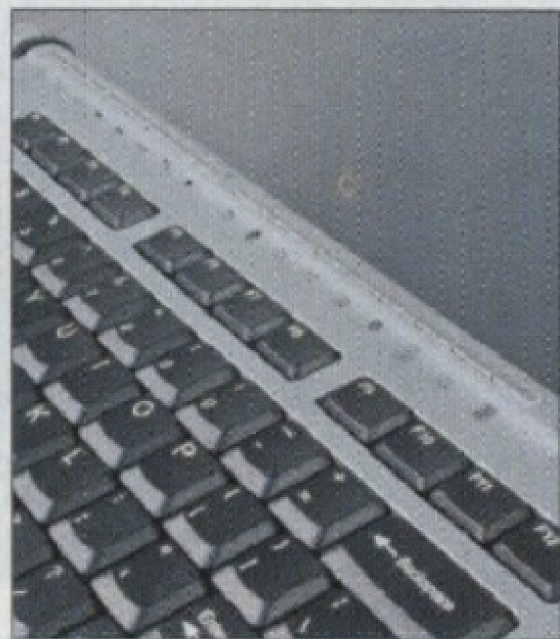
大家对优派（ViewSonic）的了解一般从显示器开始，很少有人知道优派拥有包括鼠标、键盘、多媒体音箱等在内的一系列PC周边产品，实际上优派在该领域还是有一定作为的。本次优派送测的产品为MC208鼠标及KU709键盘，均为最新型号。

KU709是一款超薄的USB接口多功能键盘，外观走时尚路线，银白色与黑色的搭配比较迎合年轻人口味。键盘入手很轻，制造工艺尚可，键盘整体强度不大，施加压力会产生轻微变形。其按键采用笔记本键盘设计（优派称为“Scissor”按键），键程短、弹力适中，手感较好；按键排列较紧凑，取消了部分使用频率不高的小键盘按键。KU709提供了包括音量控制、播放控制（8个）及因特网应用相关（8个）共16个多功能键，尽管没有提供驱动盘，但Windows XP下自带的驱动能很好地支持这些快捷键。



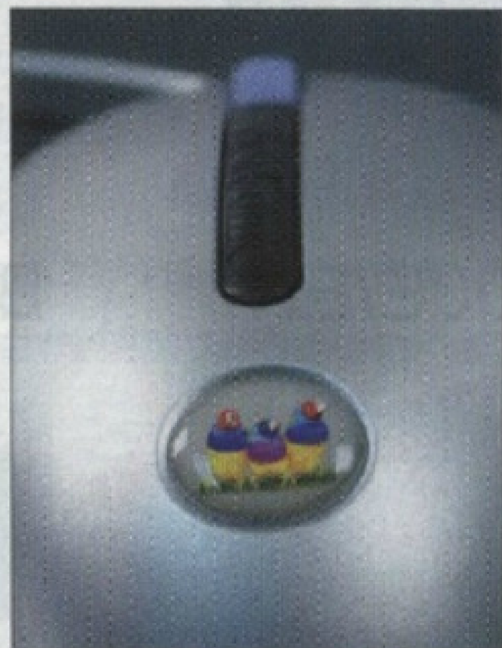
机身两侧的USB扩展口

KU709键盘没有独立支架，但顶部进行了特别设计，键盘整体有一定倾斜度，底部设计了防滑防磨的橡胶圈。它内置USB HUB，在机身两侧提供了2个USB口方便用户使用。由于整体较普通键盘短一些，因此特别适合桌面紧张，但又不喜欢用小号笔记本键盘的用户。



功能键一览

优派MC208鼠标定位于中低端，从外包装看其宣传也较为低调，售价在名牌产品中不算高。由于是测试样品，包装内除鼠标没有任何附件。这款鼠标为银白机身，身材苗条，和罗技光电劲貂相比长度相仿，宽度稍小；对于手掌面积较大的男性玩家来说，握持感不很好，有些“空”，而女性使用则较合适。MC208有3个按键（包括滚轮中键），流线型设计将按键和机身连为一体，按键手感不错，滚轮阻力适度；工作时半透明机身透射出深蓝色荧光，煞是好看。



鼠标上精致的ViewSonic标志

这款鼠标没有提供额外驱动，采用Windows自带驱动。它采用安捷伦800dpi光学感应器，实际测试中表现相当不错，单从性能上讲，目前中低端产品和高端产品的差距正在缩小，光学处理芯片的性能提升让低端鼠标也具备了不错的操控性。在QuakeⅢ、CS等FPS游戏中，MC208的快速移动及定位都相当不错，显示出较高的分辨率及较快的扫描频率；对于囊中羞涩的游戏玩家来说，它还是不错的选择。我们测试了它在不同操作介质上的表现，整体表现良好，应该说对于绝大多数桌面、鼠标垫它都能很好适应。







## 工程师点评

作为国际知名厂商，优派推出的产品还是值得信赖的。本次送测的鼠标键盘各有侧重，KU709键盘在功能及外观设计上颇有特色；而MC208鼠标的性价比较突出，性能也可满足普通游戏玩家，但相对来说女性玩家使用起来更为舒适一些。

# 《大众软件》九周年

# 九九归真

## ——记大众软件九周年社庆

■本刊实习记者 心鹰



《大众软件》杂志社社长兼总编高庆生先生致欢迎词。

佛家认为“九九归真”，道家也有“玄门九真”的说法，似乎古代中国人喜欢九更胜于十。诚然，这与中国传统的中庸之道有些关系，但不能否认的是，“九”在汉字中蕴含的深意确实远远大于“十”。它通常代表了漫长的历程、众多的磨砺、旧的终结、新的开始，这比之“十”的圆满完美更加令人神往。时光飞逝、斗转星移，随着大众软件社长兼总编高庆生先生高声诵读着“认真、诚信、协作、超越”这8字社训，《大众软件》迎来了它生命中的第一个“九”。



读者和作者代表正高声谈论着杂志内容。

9年前，一个毛头小伙捧着那本薄薄的《大众软件》创刊号如痴如醉地读着，不夸张地说，当时他觉得这是人生一大乐事！时至今日，那小鬼已经长大，并作为随行记者全程纪录了《大众软件》九周年社庆的盛况。从内心深处来说，他甚至觉得自己见证了历史，至少是大软的历史。而那个小鬼，恰巧，就是我。

8月26日早上9:00，我赶到了读者与作者代表下榻的五棵松饭店，找到忙碌中的林晓，开始了一天的工作。在接下来的两小时中，代表们陆续到齐了。一张张看似平平无奇的脸，却包含了各行各业五花八门的人。有在读的博士生，有医务工作者，有中学教师，也有在校学生。中午吃饭时候，大家一起举杯，我看看右手边已经35岁“高龄”的著名作者屠志成，再瞄瞄左手旁15岁的妹妹张梦琦（由母亲陪同前来），心里感到好笑而感慨。一本杂志能把五湖四海这么多人连在一起，把酒言欢，这已然超乎了文字的魅力，取而代之的，是一丝淡淡的感情。



抓紧一切时间看“大软”。

正式的社庆大会在北京友谊宾馆贵宾楼举行。14:00左右，我、林晓陪同作者读者代表分乘几辆车，找到了这座金碧辉煌的建筑。上百家厂商代表、各级领导、读者、作者共200余人参加了这次大会。由于与会人数太多，原定14:00开始的大会推迟了近半小时。利用这段时间，笔者同记者littlewing开始四处乱晃，试图找到某些有趣的细节。



社领导在倾听读者代表的发言。

会场挺大，不过由于人数众多，还是显得有些拥挤，四处人头攒动。不知道是大会特意安排，还是应了“物以类聚，人以群分”这个典故，人们明显分成了两群。厂商、媒体众人忙着彼此认识，交换名片、呼朋引伴，不亦乐乎；另一群人则安静了许多，轻声慢语地谈论着主板、显卡直至UNIX。会场的偏僻一


国内知名赛车游戏作者王博（图右）正同主编交流工作。

角，两个人低声地谈论着什么，其中之一是我们的主编王晨，另一位是中国数码赛车联盟赛事主管王博。这一幕自然没能逃过记者组敏锐的“四眼”，littlewing立刻上前一通狂拍。我看着王博面前摆的汽车杂志，对这位抓紧一切时间工作的人留下了深刻印象，当然临行也没忘了“骗”到他的名片。

左晃右晃，东拍西拍，忽然一个小妹妹问我：“你说什么主板好？”这问得我有点儿蒙，一时张口结舌。后面数人（都是硬件评测方面的作者）立刻窜上，华硕、升技等一串名词术语脱口而出。小女孩听了若有所思，回头在纸上写着什么。我相当好奇，凑过去偷窥，原来她拿了本《大众软件》，正照着上面的攒机制南加减乘除呢……“还真会抓紧时间”，我心里暗想。


30万啊30万！

14:30，大会开始了，人们逐渐安静下来。大众软件杂志社社长兼主编高庆生先生首先对全体到场嘉宾致了简洁而热情的欢迎辞，接着，各路代表陆续发言。其中，来自安徽的作者代表屠志成一句“我们怎能不尽心尽力为大众软件多投稿，投好稿……”最为令我感动。不为这句话有多好的修辞、多美的词藻。感动唯一的理由就是，在短短3小时中，有3位作者不约而同地向我表达了相同的意思，这种真情实感的流露使我的心情久久不能平息。


作者代表发言。

讲话结束后，读者最关注的第二届读者调查活动的幸运读者抽奖开始了。抽奖嘉宾们把总价值30万元的丰厚奖品“花散各家”，当最后的特等奖抽出后，全场爆发出热烈的掌声。与此同时，我周围的记者同行也都长吁短叹，抱怨自己无缘参加，不禁令众人莞尔。

既然是读者调查，调查报告自然是免不了的。对此，《大众软件》杂志编辑部领导田震为我们做了精彩的报告。30 000余份调查表的各项数据统计清晰明确，把这一年来《大众软件》的发展变化形象地展现在我们面前。与会嘉宾目不转睛地看着各种数字一页页的跳动，一丝不苟。因为他们清楚，就像报告中讲的那样：这不仅仅是一份《大众软件》的调查报告，也搜集了比较完整的业内数据，为中国IT及软件业的发展提供了良好的参考依据，具有重要的价值。（这份报告的详细内容将在后几页的专题中与读者见面）接着，《大众软件》杂志社主编王晨先生公布了“漫步者”杯《大众软件》第二届读者调查最信赖品牌。15个奖项被11个品牌瓜分。其中三星电子分别获得最受欢迎LCD显示器、最受欢迎CRT显示器、最受欢迎MP3三款大奖，成为最大赢家。更为搞笑的是，在后来的抽奖活动中，三星公司先后两次被抽到。以至于在5分钟内，三星的嘉宾不停往返于台上台下，满头大汗，惹得众人哈哈大笑。嬉笑与繁忙中，一位西装革履的男士走上了讲台，而在此之前我们一直在猜测他的神秘身份，他就是中国丰元信集团公司董事长杨林先生，也是大众游戏网投资方的代表。大众游戏网是大众软件全力打造的、全新的大众软件游戏网站，是以《大众软件》为依托的全方位游戏网站。杨林先生表示：大众游戏网的建立，代表了《大众软件》走进了全新的生命期，是具有划时代意义的。



大众游戏网负责人正在介绍全新打造的游戏网站。


记者与厂商代表亲切交谈。



11家厂商兴高采烈的领奖。

会议最后，主持人一句“大会到此结束”，干净利落的让人有些接受不了。人们还沉浸在刚刚的热情之中，久久不愿离去。不过在我看来，以大软精炼务实的办事风格，此种结语似乎是个必然。我们不需要长篇大论的空洞吹捧，也不需要众人欢呼的虚假热情，读者的笑容、作者的信任、同行的认可、自身的进步才是我们最大的满足。9年对一本杂志来说不长不短，却足够使之成长，全体大软员工的汗水与努力就是成长的养料。9年前，大软创刊，年轻的我抱着绿色封面的初生婴儿；9年后，我们都长大了。再过9年，会是什么样子？我们期待着新的开始……

# “漫步者杯”2004年度《大众软件》读者调查统计分析报告

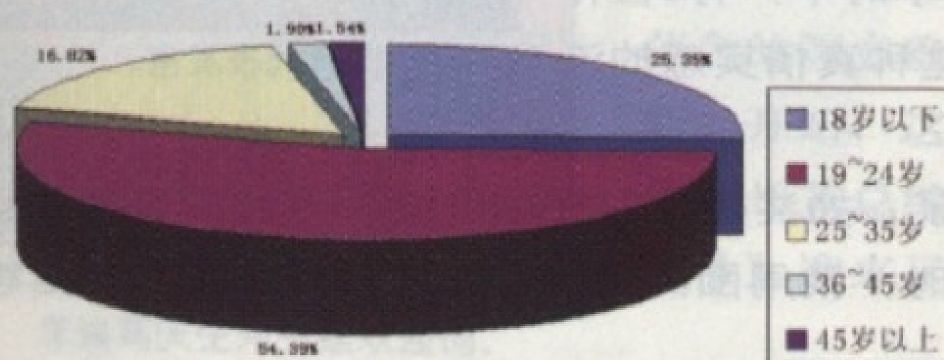
■本刊编辑部

## 前言

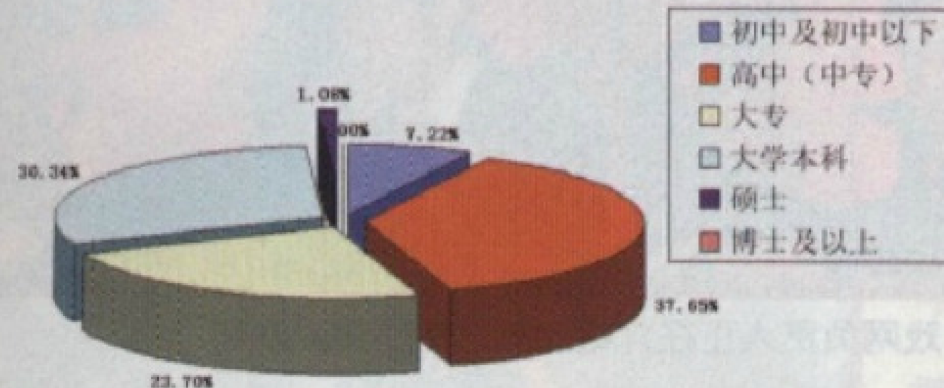
实际上作为媒体人，我们一直都明白，做一本刊物，首当其冲要做的事，是应该了解自己的读者。只有了解了读者的所思所想，了解了读者的需求，刊物制作才不会偏离轨道，迷失自己——特别是对于《大众软件》这样一本读者受众层面特别广、涵盖年龄层次特别多的刊物。所以自去年开始，我们在每年《大众软件》的生日里，推出它的读者调查报告。说得务实一点，我们是在为自己未来的工作修正方向；说得动情一点，我们想为千百万热心的读者们勾勒出一副真实的肖像——你们才是这个产业的真正主人。

本次举办的“漫步者杯”2004年读者调查，奖品总额30万元。本次调查共随刊发出调查问卷30余万份，并开通了网上调查，共收到信件回函20 000多份，网络投票10 000多份，总计为33 876份。其中有效问卷32 695份，附有读者具体书面意见的回函12 000余份。经过历时一个多月的紧张统计，全部调查结果均已揭晓。以下文章为本次调查的部分内容结果和相关分析报告。

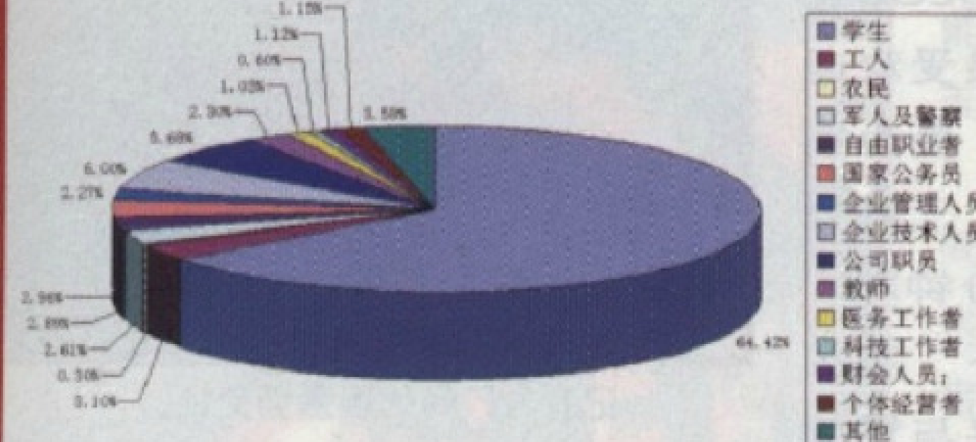
读者年龄分析



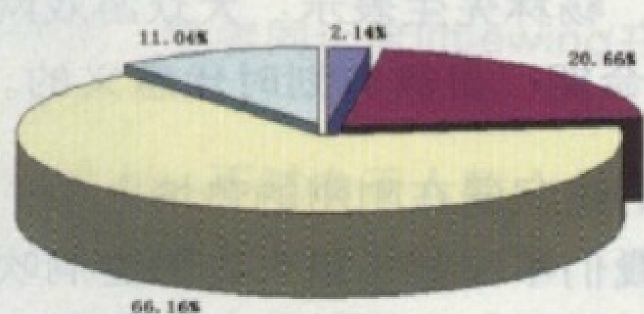

读者教育程度分析




读者职业分析




读者电脑知识水平分析




## 第一部分 读者概况

从调查情况看，19～24岁的读者占到总人数的54.39%，以《大众软件》刊物的专业层次和深度，主要用户群还是集中在大学生这个群体当中——这在我们的读者学历调查中也得到了基本的验证。在我们的读者教育程度分析中，大专及大学本科以上学历者达到了总人数的54.04%。而18岁以下读者占总人数的25.35%，但这部分读者实际上是我们最热心的和最活跃的读者。25～35岁之间的读者占到了16.82%，这个群体以对电脑应用有所爱好的非专业人员为主。而36岁以上的读者总共占3.44%，这是否说明每月有10 000多册的杂志是由这些叔叔阿姨级的读者购买的呢？

在我们今年的调查中，中学生读者占总比例的44.87%，比去年调查的52.36%有很大减少，而大学（含大专）文化程度的读者比去年调查中的47.13%增长了6.91个百分点。从读者成员构成的变化，可以看出我们的读者群是比较稳固的，并与我们一起在逐年成长。从读者的职业构成看，学生占64.42%的绝对比例优势。而企业管理人员占总比例2.27%

读者调查
大众软件2004年度

（去年为1.52%），企业技术人员则占6%（去年为3.72%），公司职员占5.68%（去年为4.94%），而这几个比例的普遍攀升，说明《大众软件》读者的成熟度正在逐年增强。个体经营者和工人各占总比例的1.15%和3.10%。由此看来我们的读者还是以城市居民中的青年学生为主，农村的电脑普及程度还是相当低的，在我们的读者调查中，农民的比例只占0.30%。调查中还有个有趣的发现，我们的刊物还拥有相当多的年轻军人读者。

我们的刊物面对的一直是拥有中等电脑应用水平的读者群。在本次的调查中，可以看到我们的这一方针得到了贯彻。拥有中级电脑水平的读者占总人数的86.82%，非常精通电脑的用户占11.04%。而对电脑知识不甚了解的比例则只有2.14%。

我们去年曾说过，由于是首次做调查，所以对发展趋势的评估，还要看今年的调查数字变化。在读者购机消费需求分析中，现在可以看到，虽然有超过半数（54.61%）的人依然选择了准备购买兼容机，但和去年的62.76%相比还是减少了不少。已经有20.76%的读者开始选择笔记本电脑，而这一比例在去年只是4.46%，这与本刊近一年来的笔记本电脑横向评测以及新品初评的介绍是分不开的。

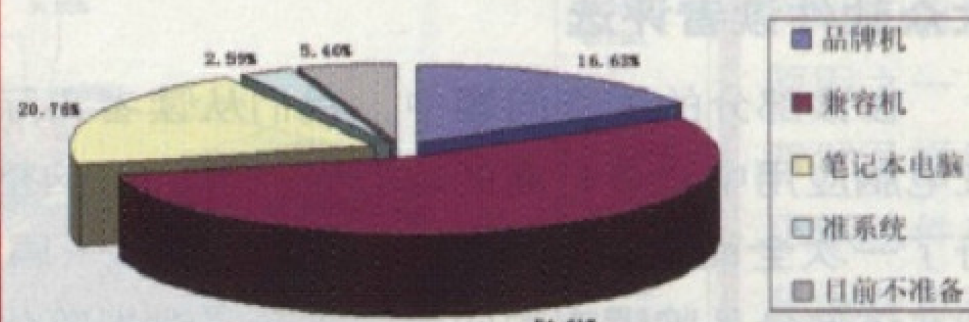
在对电脑用途的调查中，将电脑用于娱乐的比例占使用目的的32.53%，其实我们认为实际的比例比这里显示的还要高一些。只是国内的社会舆论导向长期以来压抑娱乐在人们生活中的重要性，使人们不愿承认这个比例的存在。实际上上网了解信息及交流也应包含在娱乐的范围内，所以二者的比例相加，大概就是中国人使用电脑的主要用途了。其中13%的人是出于工作需要，也是因为现在单位普遍办公自动化的缘故。而使用计算机上网的场所中，调查数据中有超过65.71%的读者家中有电脑，并且习惯在家中上网。这说明家庭的环境更能吸引用户在电脑上投入时间和精力，同时也说明家中有电脑的读者更愿意购买计算机类刊物。

## 第二部分 对《大众软件》的看法

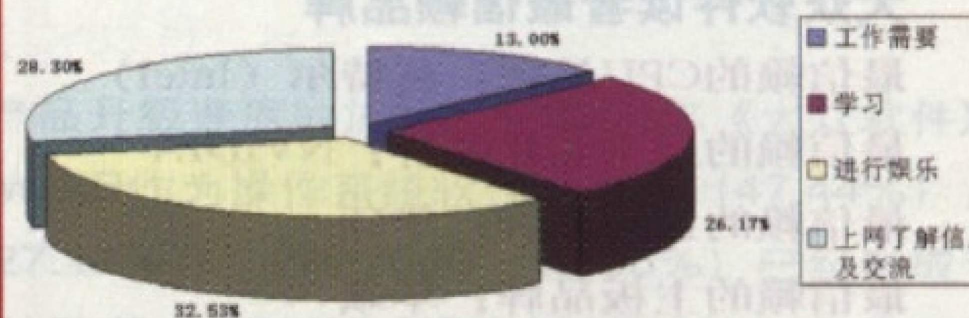
令人欣慰的是有62%的读者认为我们的刊物在进步，也有7%的读者认为我们的刊物质量有退步，这与刊物的读者定位有关。在对今年的读者职业和年龄分析中，中学生和19岁以下读者恰好与去年相比下降了7个百分点左右。在杂志的发展过程中一些初级用户流失掉也是不可避免的。另有约85%的读者认为刊物应在增加页码及附赠品的基础上将价格调至7元。在对于购买《大众软件》的理由（与其他刊物对比分析）方面，21.34%的读者认为本刊吸引他们的地方在于内容的丰富多样。而选择其他原因（例如信赖感、喜欢应用部分或游戏部分）的人数都保持了平均的比例。“价格便宜”只占到总比例的7.37%，这说明虽然本刊一直走的是低价高质的发展战略，但是导致我们成为全国销量最大的IT专业类刊物的原因，并不仅仅是价格，而是我们常年保持的质量。

在对成功广告的认知分析上，有25.68%的读者对视觉效果突出的广告有很大好感，创意优秀而产品性能表现突出的产品广告，也会受到广大读者的好评，持这种观点的读者占到22.07%。广告在杂志中所安排的位置也非常重要，12.99%的读者认为广告在杂志中安排的位置明显，所以给他们留下了深刻印象。而广告中介绍的是自己关心的产品，所以才关心广告的人数比例占13.35%。这充分说明产品不是光靠自身的知名度才能引起读者兴趣的，好的广告创意和好的广告位置等因素也是促使读者了解产品的重要原因。

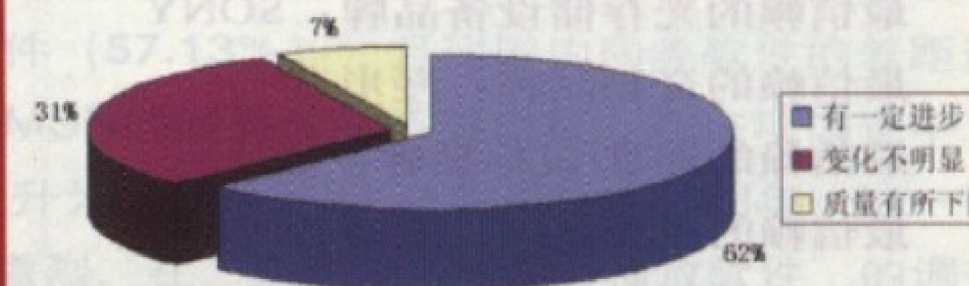
读者购机消费需求分析



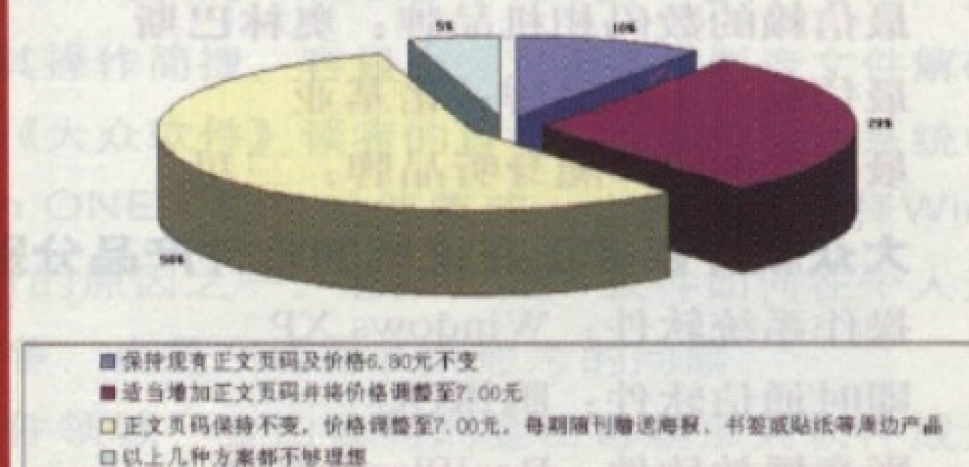

读者电脑使用目的分析



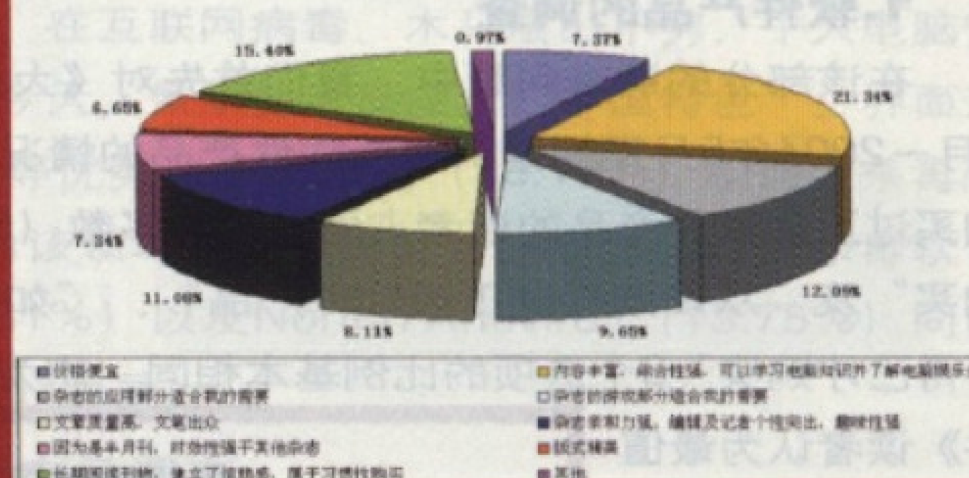

读者对《大众软件》质量评价分析



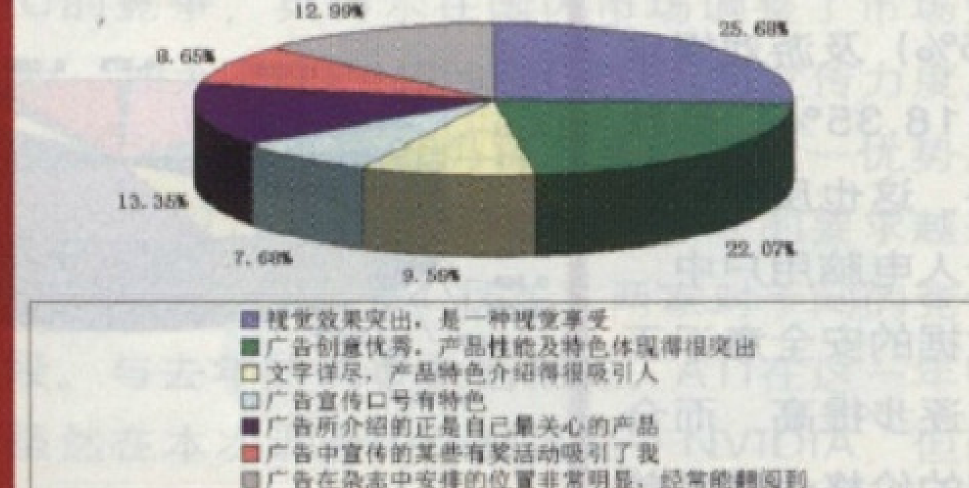

读者对大众软件改版方案意见分析




读者对《大众软件》与同类刊物对比意见分析




读者对成功广告的认知分析





# 第三部分

## 大众软件读者评选

在该部分的调查问题中，我们从读者实际消费的角度出发，对涉及电脑应用中众多厂商的软（硬）件、电脑整机、外设及数码产品进行了一次全面的统计调查。与2003年第一届年度读者调查相比，我们在该部分品牌调查的问题中进行了适当简化，把“读者正在使用的品牌”及“读者首选品牌”统一为“读者最信赖品牌”。如下的统计结果真实客观地反映了2003～2004年度这些品牌在大众软件读者中的影响力：

### 大众软件读者最信赖品牌

最信赖的CPU品牌：英特尔（Intel）
最信赖的显卡芯片品牌：NVIDIA
最信赖的显卡品牌：华硕
最信赖的主板品牌：华硕
最信赖的CRT显示器品牌：三星
最信赖的LCD显示器品牌：三星
最信赖的硬盘品牌：希捷
最信赖的光存储设备品牌：SONY
最信赖的音箱品牌：漫步者
最信赖的键盘/鼠标品牌：微软
最信赖的机箱品牌：爱国者
最信赖的打印机品牌：爱普生（EPSON）
最信赖的品牌电脑：戴尔
最信赖的笔记本电脑品牌：戴尔
最信赖的数码相机品牌：奥林巴斯
最信赖的手机品牌：诺基亚
最信赖的MP3随身听品牌：三星

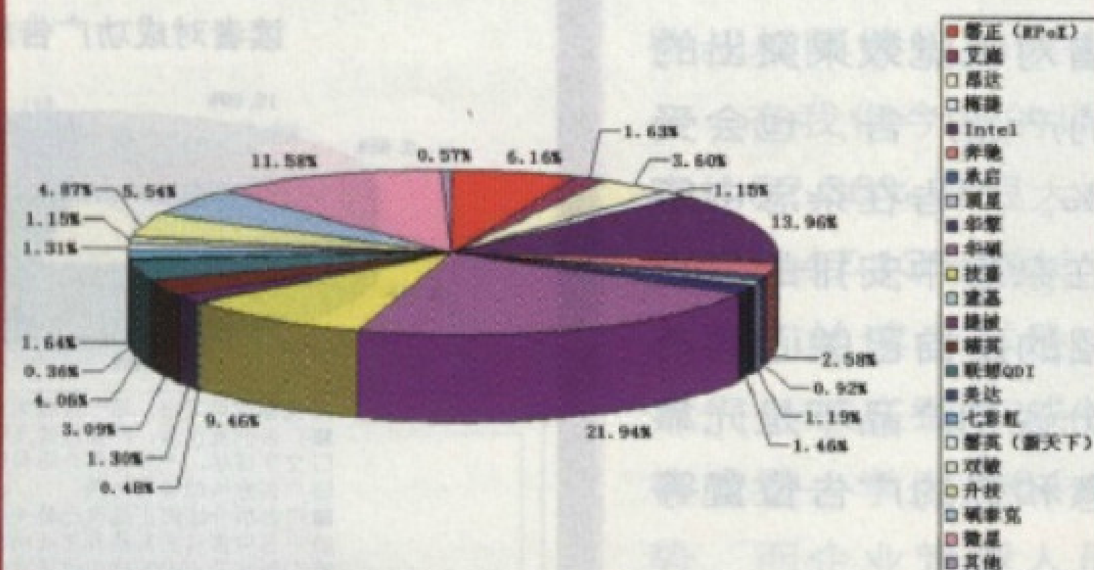
### 大众软件读者正在使用的软件产品分别是

操作系统软件：Windows XP
即时通信软件：腾讯QQ
影音播放软件：RealPlayer系列
杀毒软件：金山毒霸系列

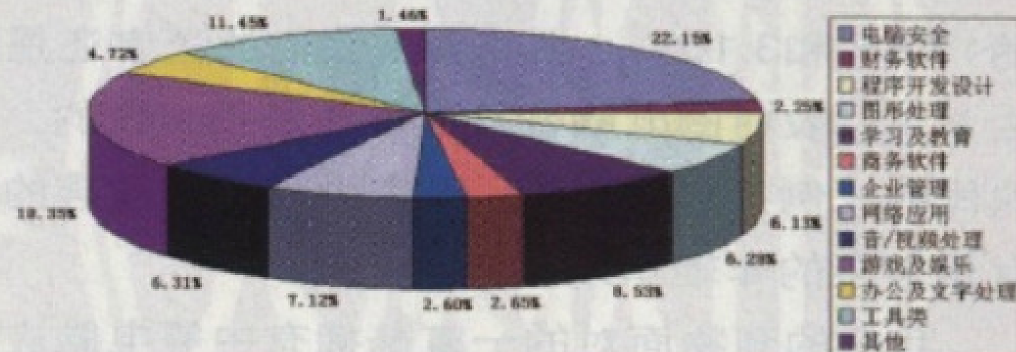
### 1.软件产品的调查

在该部分的调查问题中，我们首先对《大众软件》读者在2003年6月～2004年5月期间购买正版软件产品的情况进行了调查。其中偶尔购买过正版软件产品的读者占到了绝对多数（58.26%）；而“经常性购买”及“从没购买过正版软件产品”、“如加密、升级认证等原因不得已才购买”3个选项的比例基本相同，均为17%以下；而《大众软件》读者认为最值得购买的软件产品为电脑安全（22.15%）及游戏娱乐（18.35%）类软件，这也反映了在个人电脑用户中，数据的安全意识正在逐步提高，而合理的价格也是目前

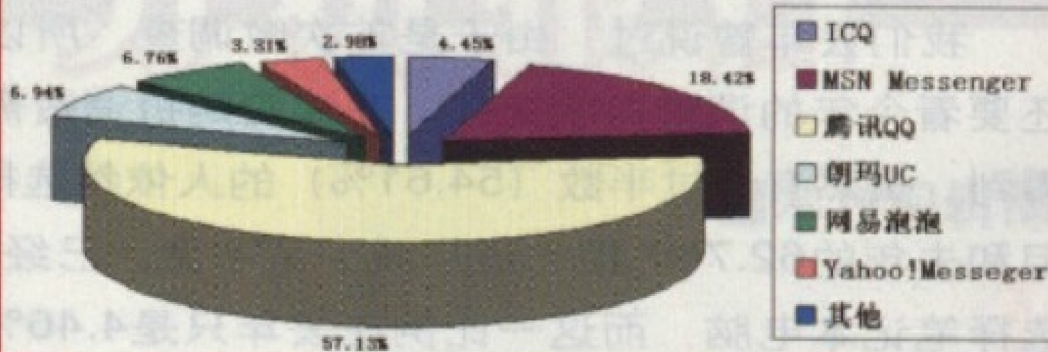
主板品牌信赖度分析



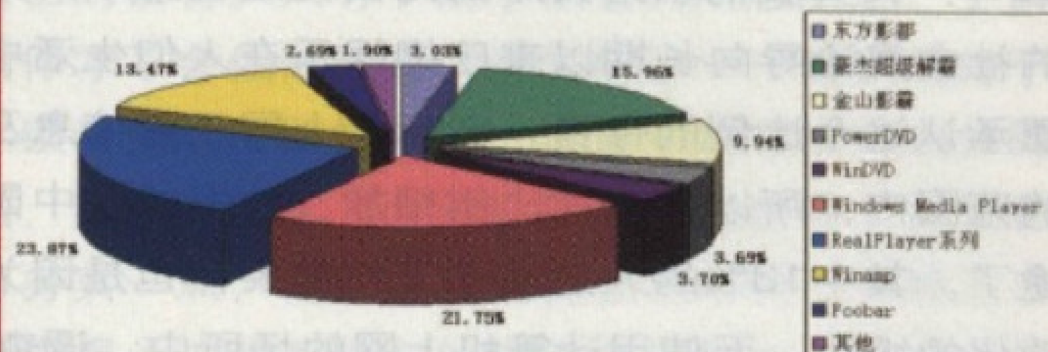

读者正版软件购买需求分析



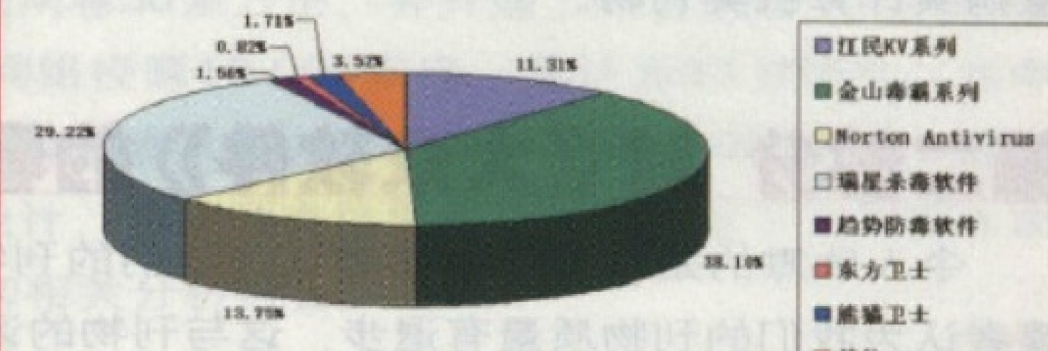

即时通讯软件使用情况分析



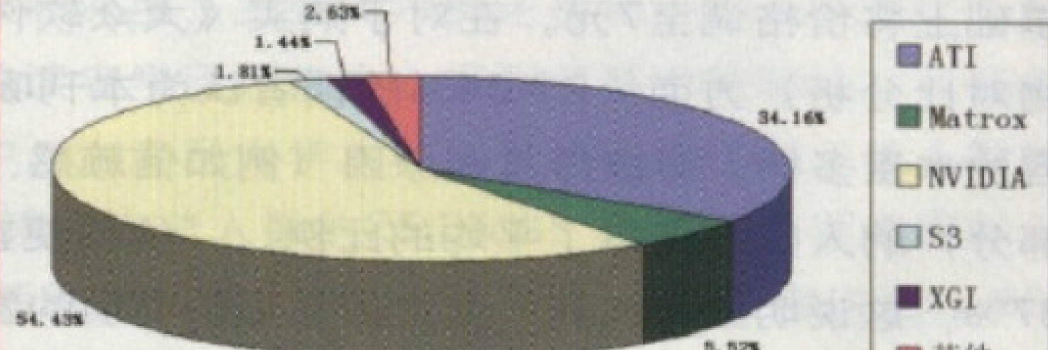

影音播放软件使用情况分析



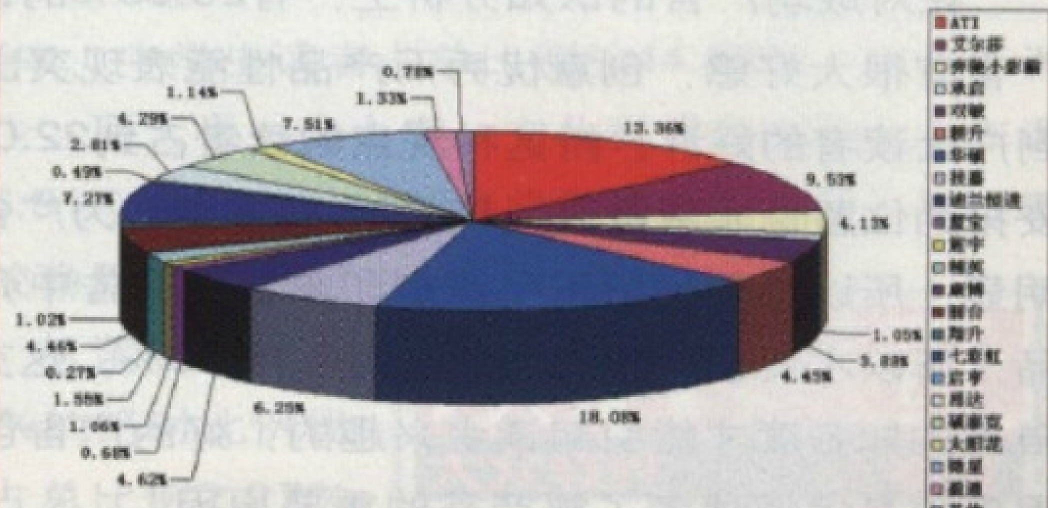

杀毒软件品牌使用分析

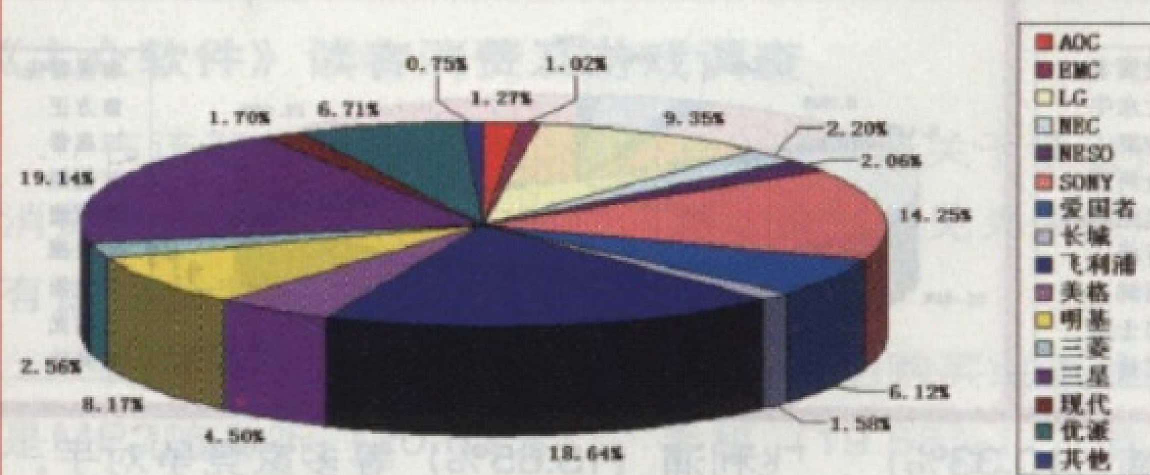


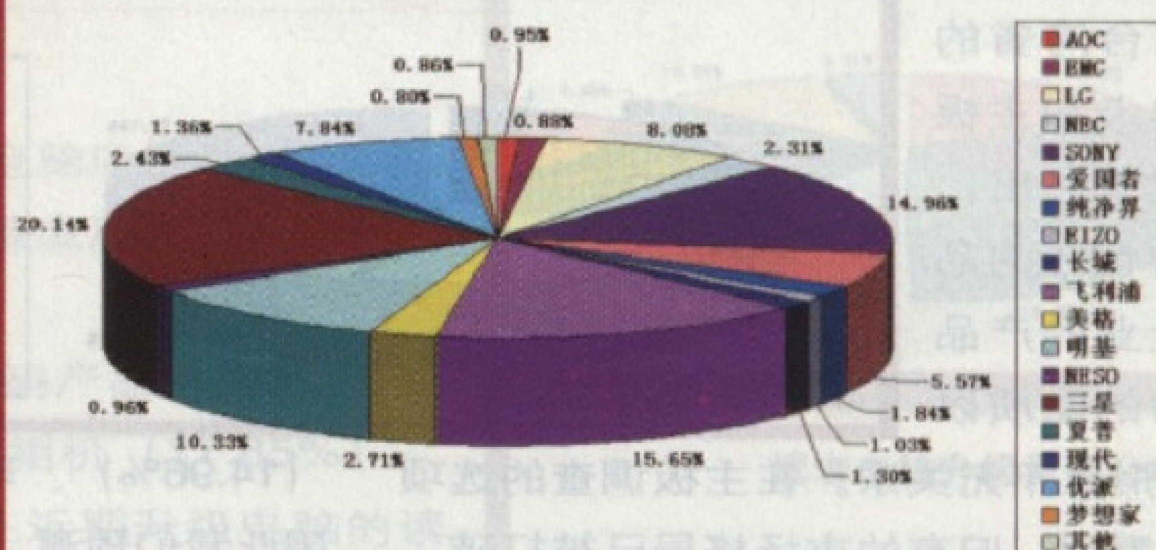

显卡芯片品牌信赖度分析

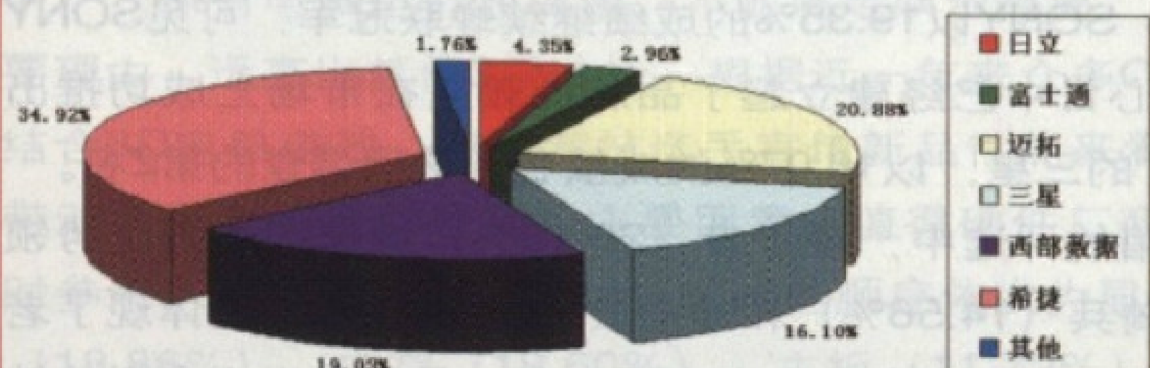


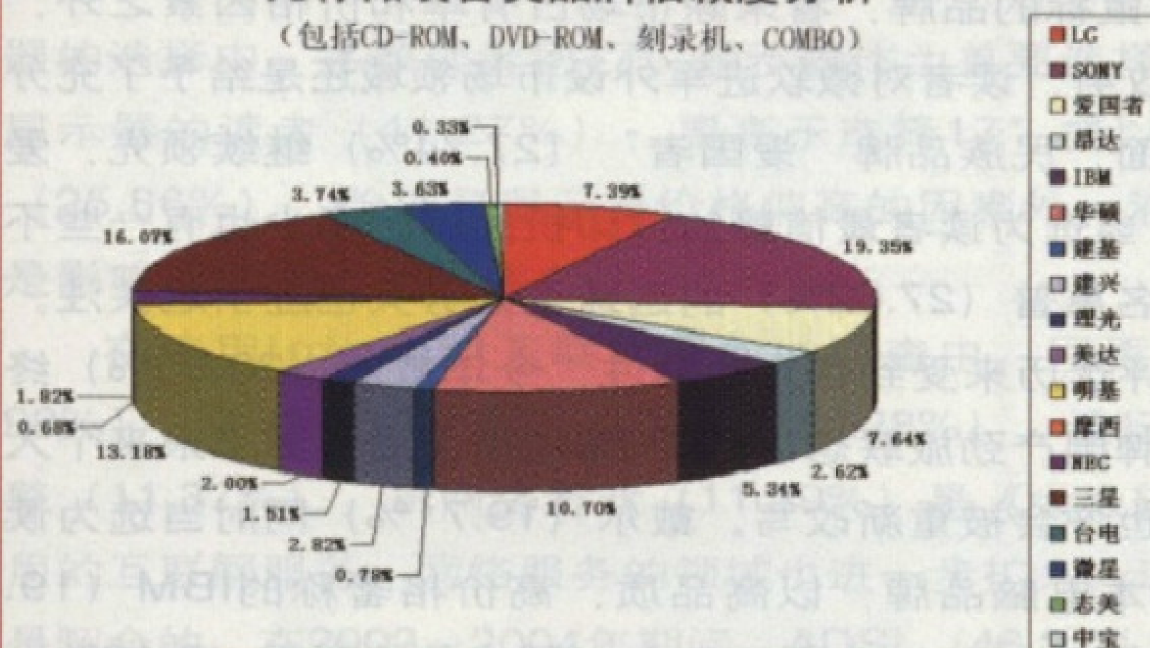

显卡品牌信赖度分析

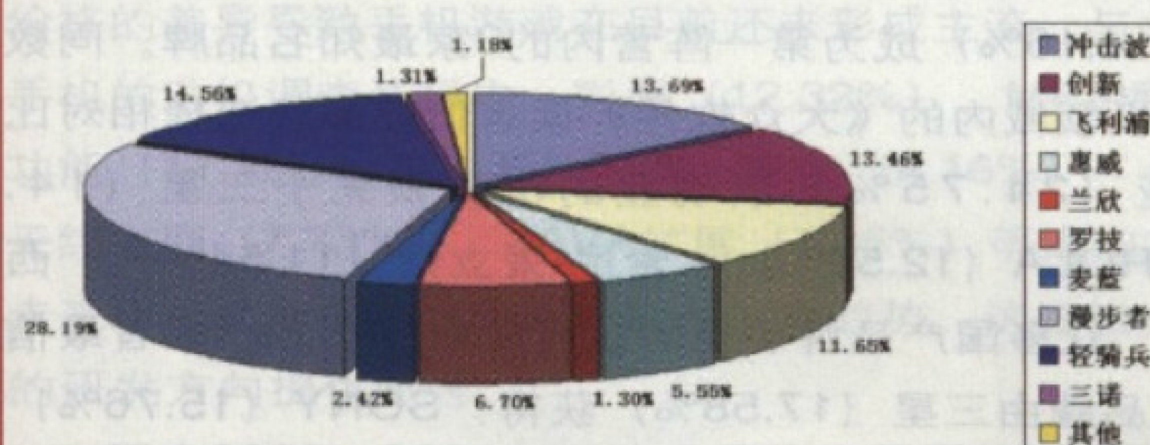


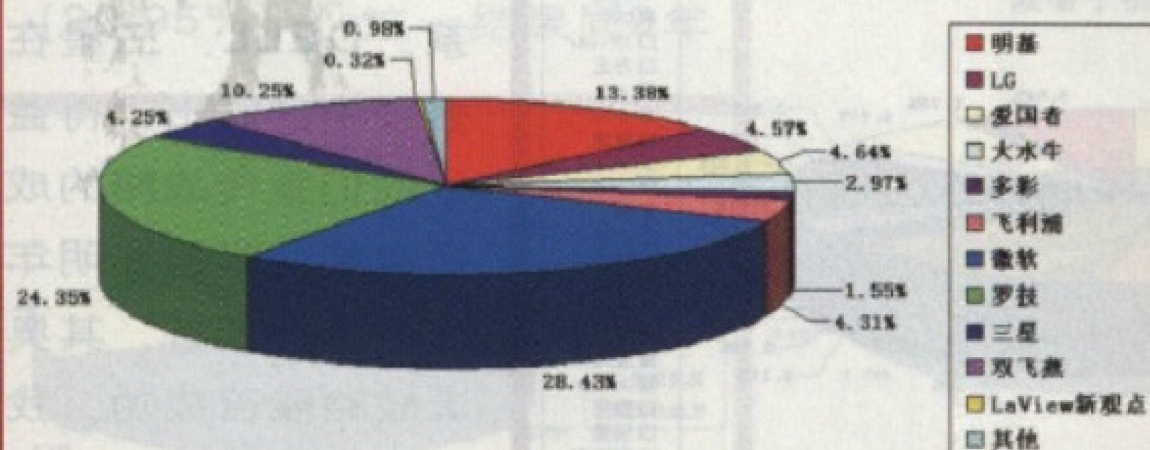



个人电脑用户普遍可以接受的重要原因之一。游戏及娱乐正版软件产品消费意识的提高，来自于价格及光盘加密等几个原因，但目前游戏正版软件产品普遍滞后于盗版产品也是一个非常不利的因素。

随着电脑硬件产品升级速度的加快，在2004年《大众软件》读者普遍把Windows XP作为操作系统软件的首选（47.44%），WinXP、Win98（27.12%）、Win2000（13.66%）已经形成了稳固的微软操作系统阵营。相比WinXP在2003～2004年度的迅速普及而言，在个人电脑的操作系统中，Linux则显得有些势单力薄（2.08%）。面对微软在个人即时通信软件领域内的迅速扩张和威胁，腾讯QQ依然保持了绝对领先的优势，成为目前读者首选的即时通信软件（57.13%），且同国内同类软件的差距进一步拉大。但来自MSN的威胁依然不容忽视，在该项调查中，MSN的比例已经上升为（18.42%）。我们预计在明年，这一领域内的竞争将更为激烈。在“正在使用的影音播放软件”的调查中，去年的双料冠军（读者首选及市场占有率第一）——国产软件豪杰超级解霸（15.96%）在本次调查中落后于RealPlayer系列（23.87%）及Windows Media Player（21.75%）。RealPlayer系列以其操作简捷、容量小、对于各种影音文件解码的良好支持得到了《大众软件》读者的首肯，而微软操作系统中越来越多的“All in ONE”软件功能集成，也是读者选择Windows Media Player的原因之一。看来，国产软件如何在个人消费类软件中面对竞争，也是个值得长久思考的问题。

在传统杀毒软件领域，金山公司的金山毒霸系列软件成为2004年《大众软件》读者的第一选择。在经历了“蓝色安全革命”、“杀毒市场大战”之后，杀毒市场的价格恶性竞争似乎正在向理性方向回归。在互联网病毒、木马层出不穷，个人电脑安全形势不容乐观的今天，秉承快速反应、“中国特色”、界面亲和力强、市场宣传等优势，金山毒霸（38.10%）和瑞星杀毒软件（29.22%）成为该领域内的第一阵营，而老牌国产杀毒软件江民KV系列（11.31%）以及Norton Antivirus（13.75%）同前两者间的差距仍十分明显。

**2.硬件及数码产品调查**

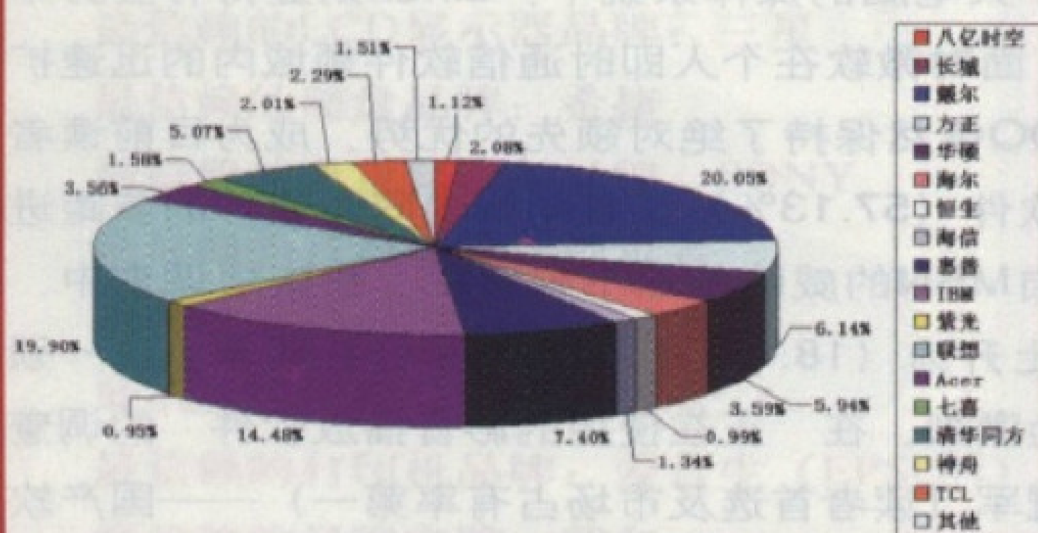
在个人电脑CPU领域，英特尔继续蝉联冠军（74.52%）。面对AMD 64位CPU的竞争，英特尔在国内市场调整了市场策略，频繁更换P4核心，加大了在P4超线程CPU上的宣传力度。我们预计，在未来一年之内，英特尔仍将继续保持这一优势。在2004年，随着专业图形设计及电脑3D游戏对显卡的要求越来越高，NVIDIA（54.43%）与ATI（34.16%）两家对手间的竞争已经进入白热化阶段。与去年的调查数据相比，ATI在这一年中有了长足的进步，虽然在本次调查中依然落后于NVIDIA，但两

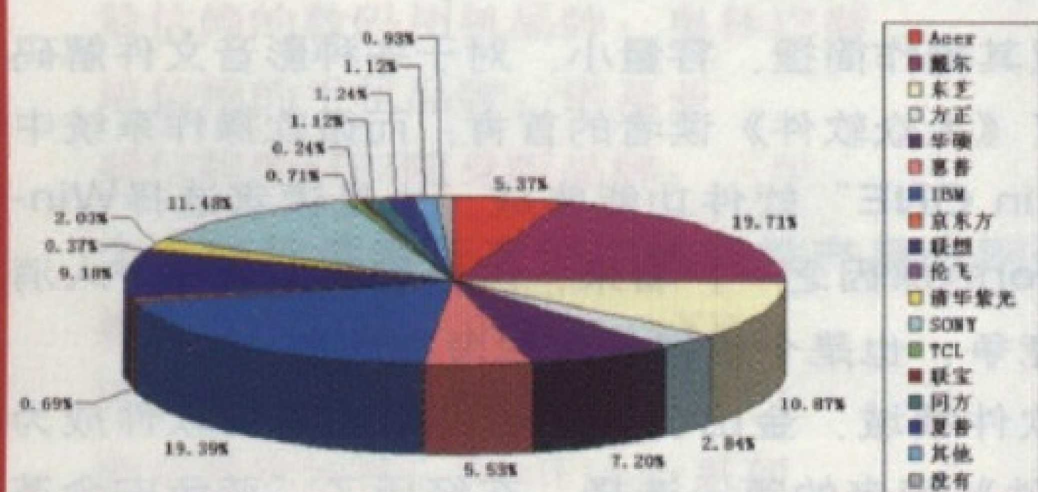
机箱类品牌信赖度分析

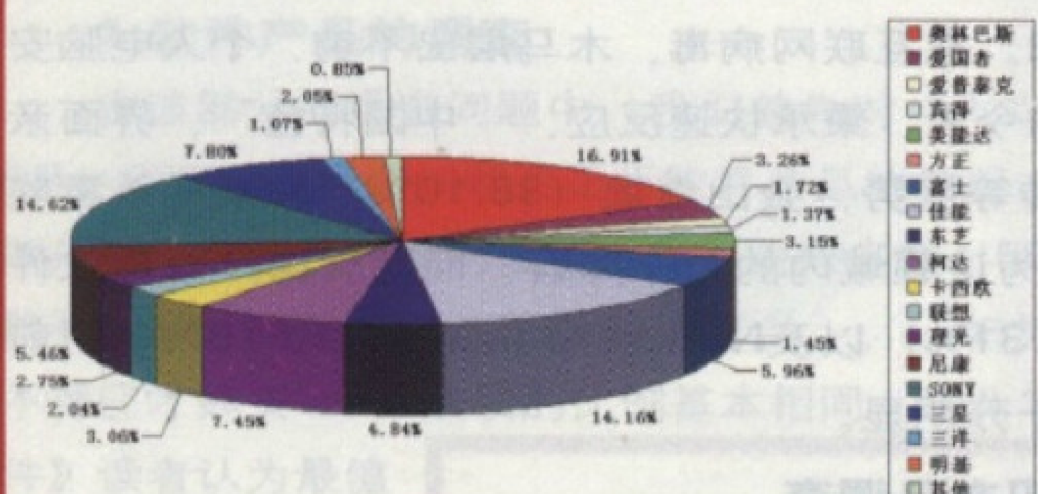
打印机类品牌信赖度分析

者的差距正在逐步缩小。

来自我国台湾省的厂商华硕在显卡和主板两项调查中双双胜出，成为最受读者信赖的品牌，这与该企业的产品长期保持优秀的品质以及良好的品牌形象不无关系。在主板调查的选项中，我们可以看到，旧有的市场格局已被打破，Intel原厂主板份额的提升（13.96%）对市场产生了一定的影响，华硕、Intel、微星（11.58%）分列前3名。同样面临竞争的是显示器领域，三星、飞利浦两家知名品牌在CRT领域内的竞争实力相差不大，但在LCD领域，三星显然还要面对SONY（14.96%）、明基（10.33%）、飞利浦（15.65%）等多家竞争对手。因此我们预测，随着全球液晶面板工艺及价格的变化，LCD显示器将成为未来显示器厂商竞争的主要阵地，市场格局也将出现"多头割据"的新局面。希捷（34.92%）当选读者最信赖的硬盘品牌也在预料之中，继续保持了在该领域内的优势地位。在2004年度最信赖的光存储设备品牌调查中，SONY以19.35%的成绩继续蝉联冠军，可见SONY长期以来在读者心目中已经建立起了品牌信赖。在市场上成功推出COMBO（康宝）的三星，以16.07%的成绩名列该项调查的第2名。

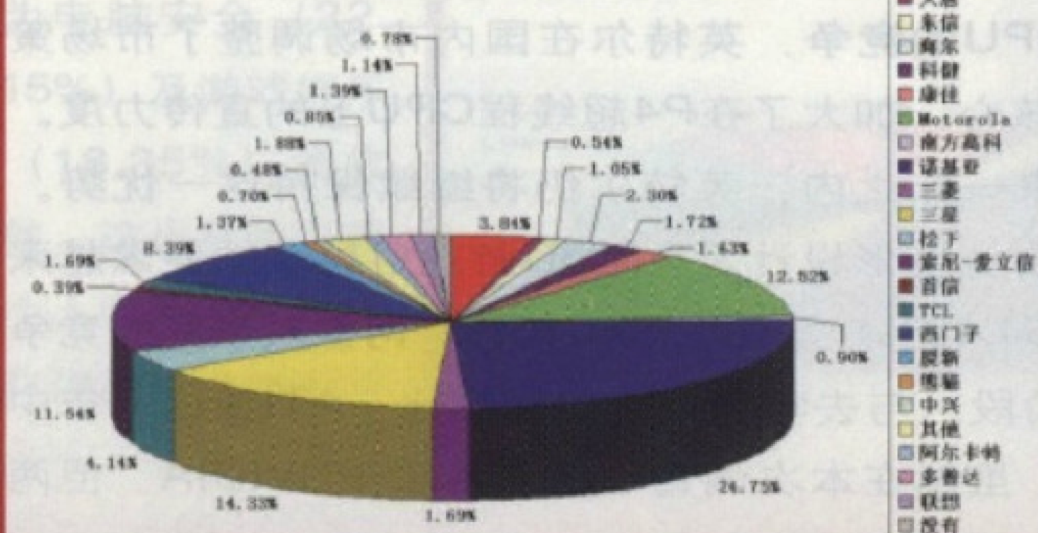


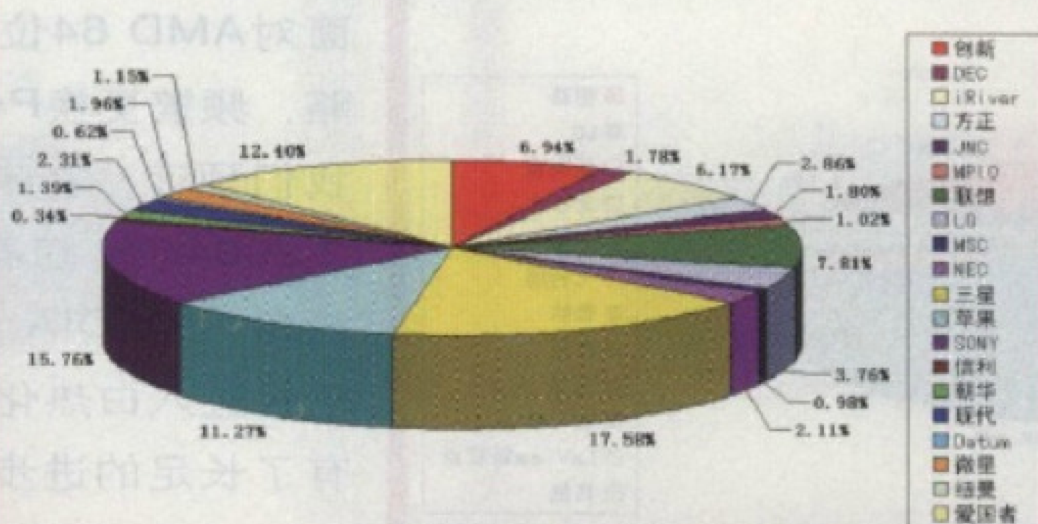




在多媒体音箱的评选中，漫步者（28.19%）继续以大幅优势领先于竞争对手轻骑兵（14.56%）和冲击波（13.69%），也体现了老牌厂商在该领域内的综合实力。在本次调查中，另一个出人意料的结果是，微软以微弱的优势（28.43%）领先罗技（24.35%）当选为读者最信赖的键盘/鼠标的品牌，看来除市场占有率和价格因素之外，通过较大的宣传攻势，读者对微软进军外设市场领域还是给予了充分的肯定。机箱方面，民族品牌"爱国者"（27.74%）继续领先，爱普生（28.00%）当选为读者最信赖的打印机品牌，多少也有一些不惊波澜，但第二名惠普（27.62%）的迅速上升势头也应引起关注。

品牌电脑的评选历来受到各方的关注，今年戴尔（20.05%）终于首次当选，老牌国产劲旅联想以19.90%略微落后，看来未来个人电脑的市场格局也许会被重新改写。戴尔（19.71%）同时当选为读者最信赖的笔记本电脑品牌，以高品质、高价格著称的IBM（19.39%）、SONY（11.48%）分列二三名，国产品牌联想（9.18%）名列该项调查第五位。在2004年，数码类产品的消费呈现明显的上升势头，因此我们把数码相机、手机、MP3随身听作为本次调查的重点。数码相机领域内奥林巴斯（16.91%）、SONY（14.62%）、佳能（14.16%）成为第一阵营内的3家最知名品牌。同数码相机相比，手机领域内的《大众软件》读者信赖品牌选择相对比较统一，诺基亚（24.75%）以明显的优势领先于三星（14.33%）、MOTOROLA（12.52%）、索尼-爱立信（11.54%）、西门子（8.39%），众多国产品牌手机的认可度依然不高。读者最信赖的MP3随身听品牌由三星（17.58%）获得，SONY（15.76%）和爱国者（12.40%）紧随其后。爱国者此次入围前三甲，多少给了国内厂商一些启示和信心，这和该公司长期以来坚持最优性价比产品路线，以及密集的市场宣传策略不无关系。DELL、三星在多项中的胜出，得益于他们宣传战略的成功实施；联想在明年能否走出低谷，其奥运战略能否成功，我们也将给予关注。



# 第四部分

## 《大众软件》读者消费及游戏调查

在该部分的调查中，我们设立了大量关于读者在电脑应用、游戏娱乐消费及未来可能消费方面的问题。这些意见为未来产业发展的趋势提供了有益的参考。

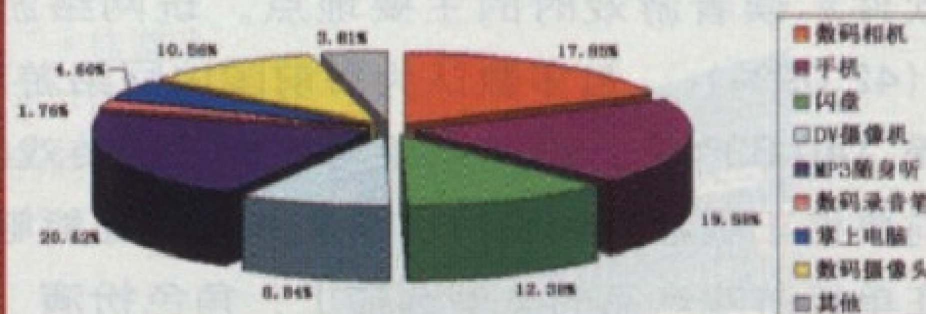
在《大众软件》读者中，未来计划购买或更换数码产品的前3位分别是MP3随身听（20.62%）、手机（19.58%）、数码相机（17.85%）这三者也是目前数码产品市场中的主流代表。准备在近期升级电脑的读者为（36.83%），根据需要及经济情况决定升级（31.49%）及暂时不考虑升级的读者（31.69%）占到了多数，说明目前重价格、偏理性而决定电脑升级的因素更多一些。而在决定为电脑升级的主要原因一项调查中，“原有电脑运行速度慢，不能满足娱乐需要”（56.53%）成为最重要理由，远高出其他3项选择。根据近一年来众多CPU、显卡、主板厂商结合3D电脑游戏、电子竞技选手宣传新品性能来看，电脑娱乐已经成为带动个人电脑硬件升级的主要因素，值得硬件厂商在制订市场行销策略时参考。在升级过程中，优先考虑的顺序依次为显卡（21.99%）、CPU（18.86%）、内存（18.60%）、主板（11.72%）、硬盘（10.42%）、显示器（5.03%）、光驱（3.69%）、鼠标/键盘（2.69%）、声卡（2.23%）、电源（2.16%）、音箱（1.64%）、机箱（1.01%）。购买显示器的选择中，多数读者把17″显示器作为首要选择。选择17″平面CRT显示器的读者（41.27%），要高于选择17″或以上液晶显示器的读者（25.86%），除液晶显示器价格偏高的因素外，液晶显示器响应时间也是影响读者购买的因素之一。

在使用Internet互联网服务的调查中，网页浏览/电子邮件（18.98%）、下载（18.29%）、聊天（13.28%）、论坛（11.44%）、搜索引擎（11.37%）、玩网络游戏（11.29%）是《大众软件》读者网民中最常用的互联网服务，网络服务的领域也进一步扩大，这和互联网的发展趋势是契合的。在2003～2004年期间，ADSL（46.32%）成为《大众软件》读者的主要上网方式，使用拨号方式上网的网民比例已经下降至13.95%。

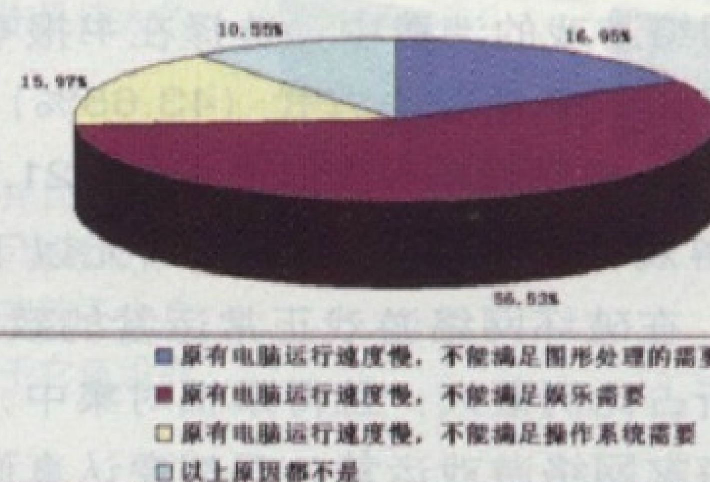
对于被厂商普遍看好的手机游戏，在我们的读者调查中，没有接触过的读者有34.92%，听说过的读者占20.79%，看来手机机型的差异、手机价格的差异导致手机游戏在目前还未形成主流。与之相对应的另一项更新手机的动机调查选择中：彩屏（12.32%）、MP3播放（11.98%）、摄像功能（11.32%）是主要的因素，彩信（8.16%）、闪盘功能（8.06%）、无线上网（7.73%）、JAVA扩展（7.05%）等附加功能是次要选择，看来未来手机功能集成也将成为新的发展趋势。这些结果也会给未来手机厂商的研发方向提供参考。

而在2003～2004年迅速发展的中国网络游戏产业，对我们读者群的游戏倾向也产生了影响。在我们的读者中，网络游戏和单机游戏两者都玩的比例最高，虽然玩单机游戏时间更多一些的读者占32.67%，高于玩网络游戏时间更多一些的读者（20.95%），这一结果同9年

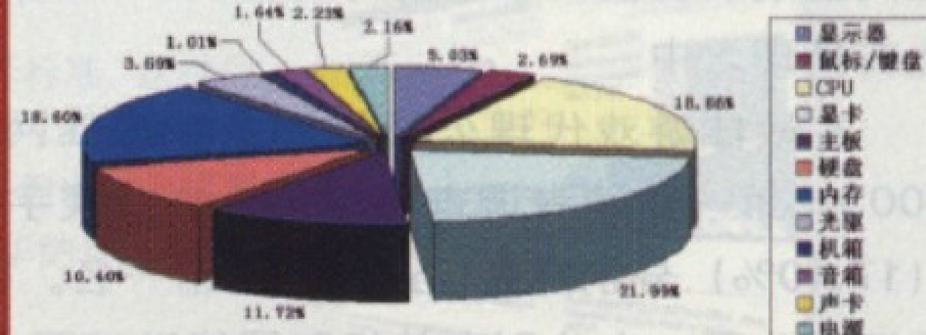
数码类产品读者购买需求分析



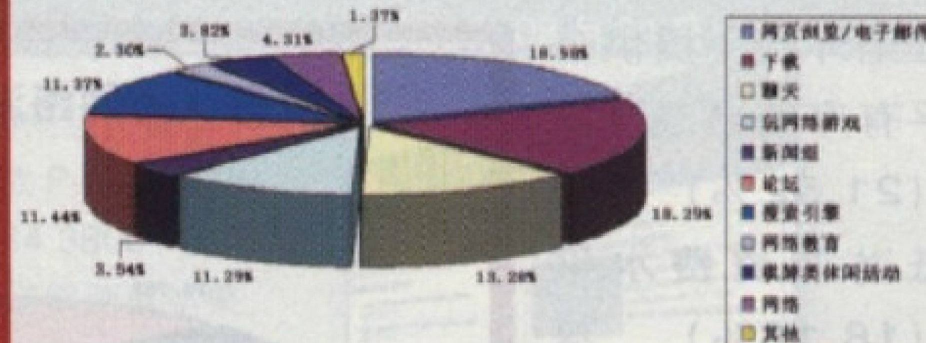

读者电脑升级原因分析



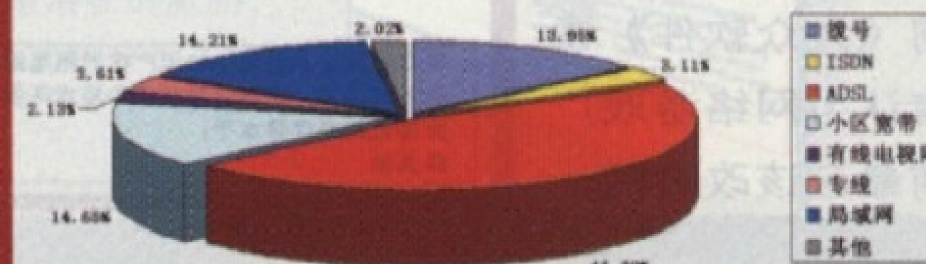

读者电脑配件升级需求分析



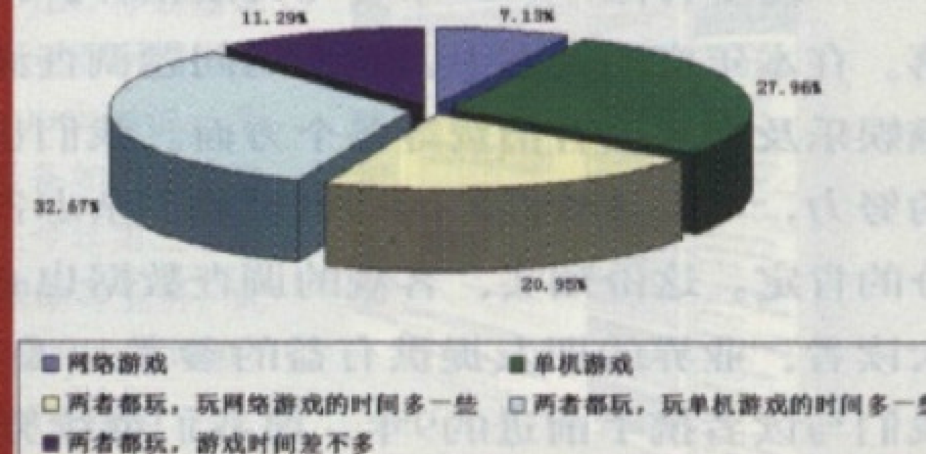

读者最常用的Internet服务分析




读者上网方式分析



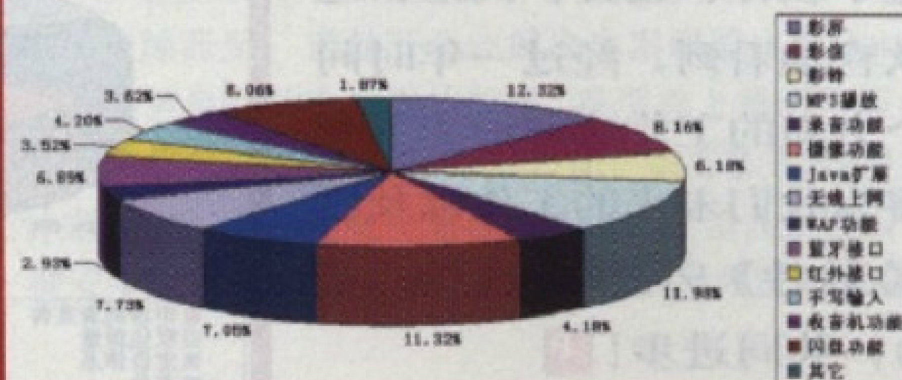

读者游戏时间安排分析




读者游戏地点分析



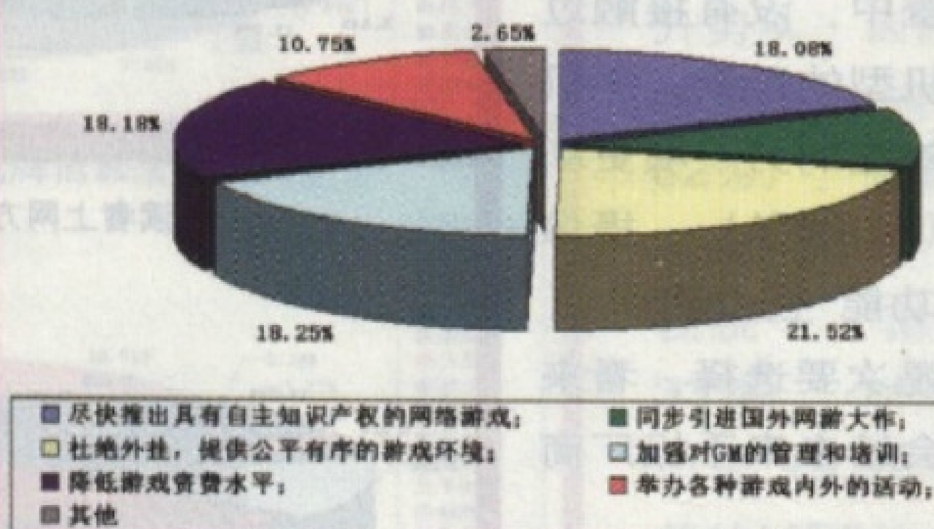

读者手机更新动机分析

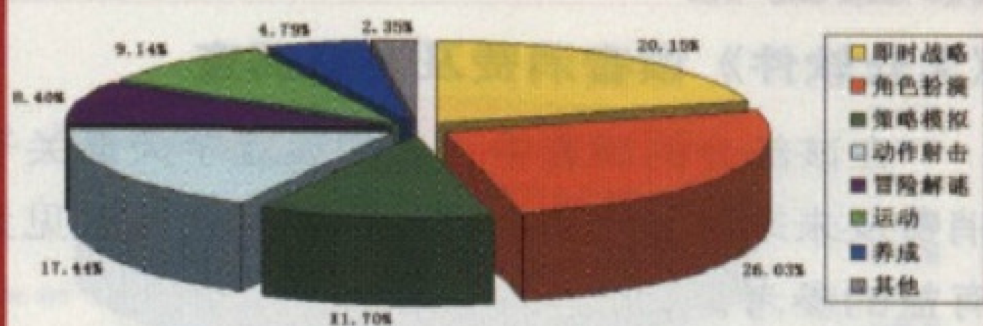


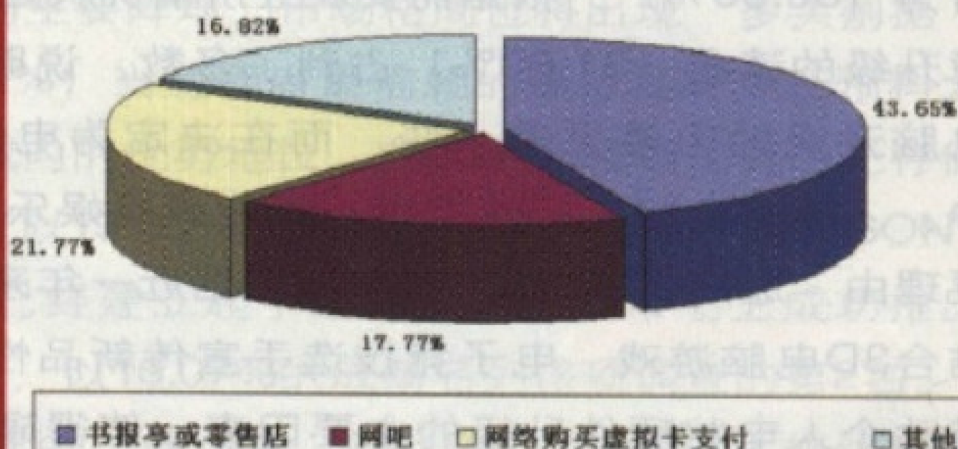
前《大众软件》创刊时读者的游戏倾向相比，已经发生了结构上的变化。在家中（64.78%）和在网吧（25.64%）中玩游戏，是目前《大众软件》读者游戏时的主要地点。玩网络游戏时间3小时/周的读者居多（42.09%），且多数认为目前国内网络游戏消费水平有些高，但还能接受（40.63%）。这一结果与单机正版游戏的调查结果比较吻合，认为目前单机正版游戏的价格也有些高，但还能够接受的读者比例为54.67%。在单机游戏产品的类型选择上，角色扮演（26.03%）名列第一位，而近一年内《魔兽争霸III》和CS的热潮也使读者把即时战略（20.15%）和动作射击（17.44%）游戏类型作为了次要选择。消费水平的进一步提高，使读者在电脑正版游戏消费方面的意识也相应提高。

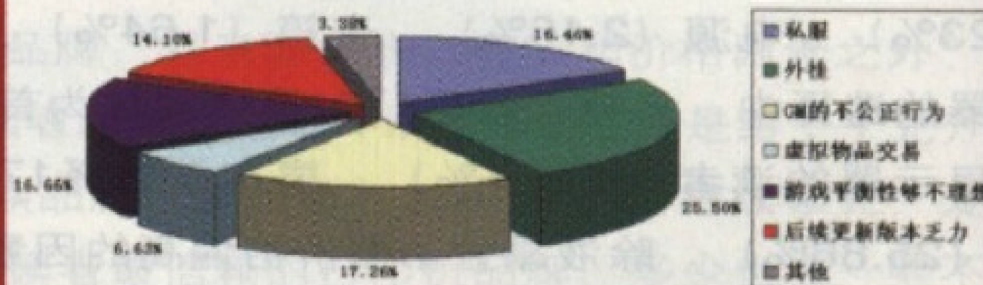
在网络游戏的消费中，选择在书报亭或零售店等传统渠道购买游戏点数卡是目前最重要的方式（43.65%），而之前我们预计的通过网吧（17.77%）或网络购买虚拟卡支付（21.77%）的方式占有比例并不高。在网络游戏玩家中，月消费在30元以下的读者群体相对比较多（37.20%）。在破坏网络游戏正常运营的致命因素选择上，"外挂"（25.50%）所占比例最大，且得票相对集中，看来维护一款网络游戏的公平性，是每家网络游戏运营公司都要认真面对的首要问题。在玩家选择最喜欢玩的游戏中，我们欣喜地看到国产游戏（31.89%）已经同欧美游戏（31.59%）的比例相当接近。近一年来，在国家扶持国产原创政策以及国内游戏研发技术水平提升的情况下，国产游戏能得到更多玩家的青睐也在情理之中。

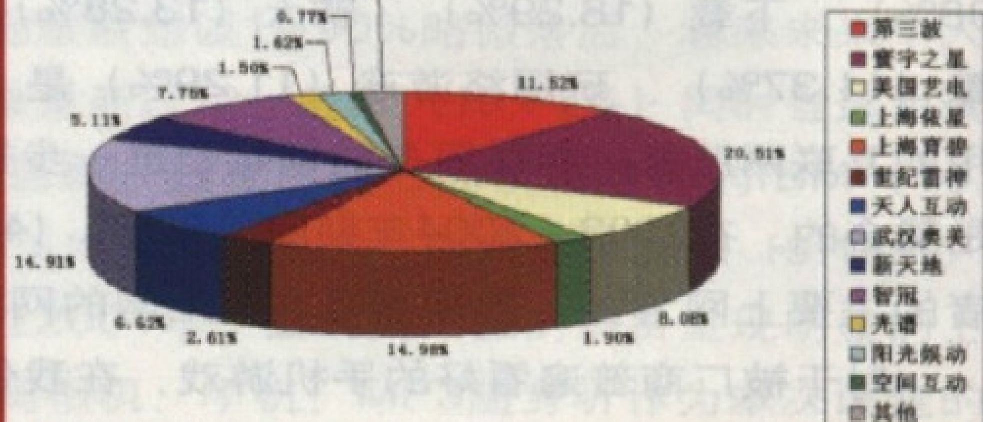
在最佳游戏代理公司的调查和最佳网络游戏运营商的调查中，同2003年第一届读者调查的结果一样，寰宇之星（20.51%）和盛大网络（17.40%）分别蝉联了这两项的第一名。以产品品质和运营服务著称的这两家公司，也分别在单机和网络游戏两个不同的领域内，为业界公司树立了一个成功企业的典范。单机游戏产品的汉化质量（15.86%）、定价体系（13.79%）、售后服务（13.33%）、游戏产品的引进速度（13.15%）是目前《大众软件》读者认为国内单机游戏厂商亟待改进的；而杜绝外挂、提供公平有序的游戏环境（21.52%）、降低游戏资费水平（18.18%）、尽快推出具有自主知识产权的网络游戏（18.08%）是目前《大众软件》读者认为网络游戏厂商最应该改进的。

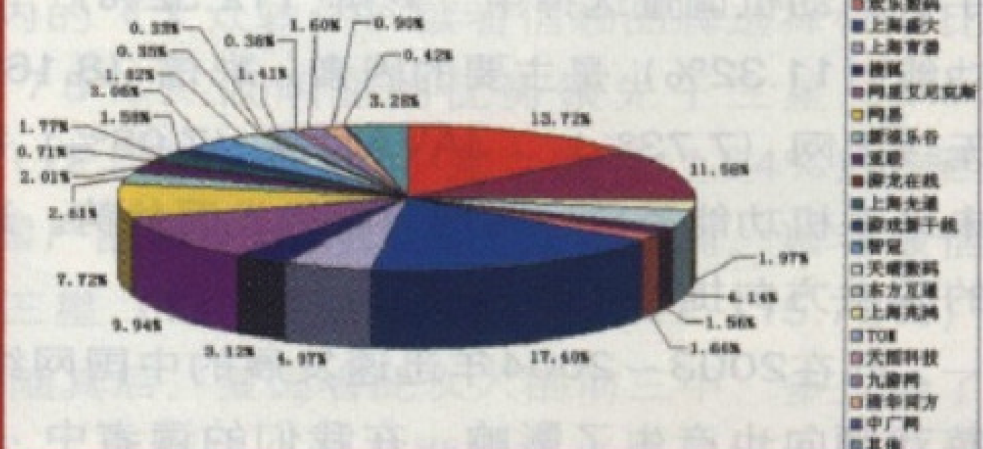


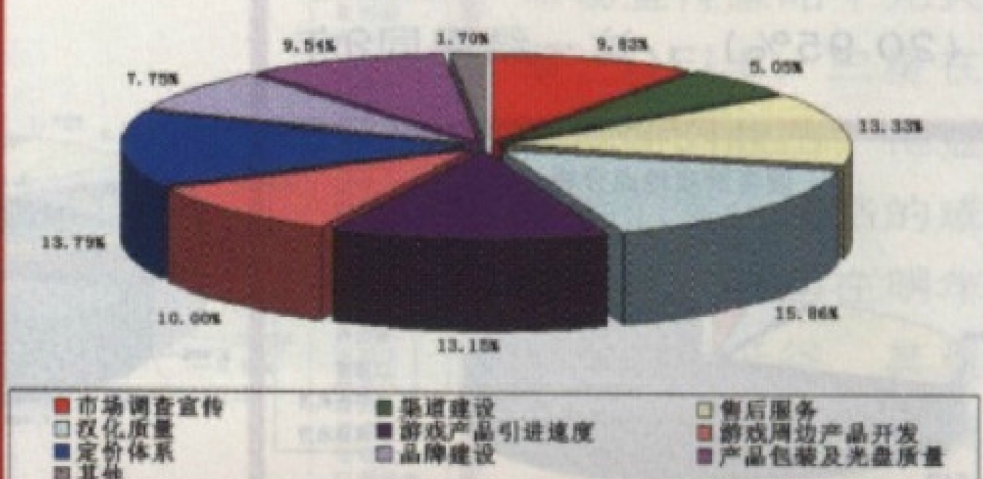




## 结语

**"漫步者杯"2004年度《大众软件》读者调查统计分析到此告一段落。在本年度的调查中，我们的问题调查涵盖了软件、硬件、网络、电脑娱乐及未来读者消费等各个方面。我们也欣喜地看到，经过一年时间的努力，《大众软件》的读者对我们杂志各个方面的工作成绩给予了充分的肯定。这份翔实、客观的调查数据也必将为我们未来的工作以及广大读者、业界的朋友提供有益的参考。《大众软件》9周年的历程，是我们与读者携手前进的9年，愿我们继续努力，共同进步！**

## PC MAGAZINE

2004年08月25日



"××十佳"(TOP TEN)这样的东西现在已经成了媒体上泛滥的广告形式,什么"十佳电影"、"十佳游戏"、"十佳汉堡"……看多了简直倒人胃口。所以这次我决定谈谈"十差"(BOTTOM TEN)。鉴于在下的兴趣所致,就只对我所知道的具有一定影响的软件进行一番评论。需要指出的是,我对这些上榜作品的制作公司没有任何成见,只不过他们的作品有一些无法回避的缺陷。虽然说这个世界上完美的东西是没有的,不过这些软件的问题实在多了一点。

10.Microsoft Bob(1995):这个东西原来叫做Utopia,是微软公司对人机交互操作系统环境的一次宝贵尝试。其实从功能上说它还算不错,遗憾的是市场推广言过其实。如果驴子被吹成了一匹马,但它跑得实在没有马快,那么说这头驴子不好,也不能完全说是驴子的问题。

9.Combined Category:这个软件的问题在于它过于超前。评论软件的好坏不能仅仅看其功能,还要看在当时的环境下能实现多少。你能想象在486电脑上运行的DOOM3(如果能运行起来的话)能被称作是伟大的作品么?

……

2.Microsoft OS/2:这是微软和IBM在1987年合作的产品,后来微软独自走上了Windows的道路并且获得巨大成功。不过这并不意味OS/2是一个优秀的产品。事实上,由于双方合作中的分歧,这款产品的境遇悲惨。

1.Vision:VisiCorp公司的这款作品曾经出现在1982年的COMDEX展会上。它的设计思想给了盖茨不少启发,并间接促成了Windows的诞生。但从软件设计的角度来说,这款作品实在太糟糕了,以至于它还没有完全进入市场,企业就把它的源代码给卖了。

## CNET.com

2004年08月24日



最近,几个音乐界最重要的企业聚在一起,企图致力推广一种新的光存储格式并将其定为国际标准。这种号称融合了CD技术和DVD技术的存储技术标准看上去很简单,制成品的光盘一面是DVD格式,另一面则是CD格式,光驱会自动根据盘面的格式选择读取方式。这种技术会大大增加数据存储的容量,但也会大幅度提高成本。不过看看参予讨论的这些企业:EMI音乐、索尼BMG音乐娱乐、环球音乐集团和华纳音乐集团,谁也不敢小瞧这种技术的前景。

## ZDNet

2004年08月24日



ZDNet德国实验室测试表明,AMD公司的顶级处理器在大多数应用中的性能要高于英特尔的同级产品。一次测试中,3.6GHz的英特尔P4 560处理器和3.4GHz的P4 550败给了AMD处理器。这两款P4处理器均采用最新的Prescott核心,并带有1MB的二级缓存;与之竞争的分别是2.4GHz的Athlon 64 3800+和2.2GHz的Athlon 64 3500+。主持此次测试的德国ZDNet网站高级编辑Kai Schmerer声称,根据测试结果,Athlon 64在办公、互联网应用和3D游戏方面占有相当的优势。但AMD处理器并没有在所有测试中胜出。Schmerer说:"P4在一些优化过的软件,如特定的3D或视频渲染软件,以及一些多任务测试中比较占有优势。"在Winstone测试中,一些突出商用性能等方面的测试,比如视频文件转换和PowerPoint演示时,AMD的CPU大约领先英特尔10%~16%。但在多任务切换时英特尔的超线程技术就发挥了作用,大约领先9%。总的来说,在主流应用中,测试结果更倾向于AMD,其CPU的低价和低发热量对英特尔更是潜在的威胁。AMD Athlon 64 3800+在系统空闲时耗电量为91瓦,满载时为172瓦。与之相对的P4 560功耗分别为空闲时155瓦和满载时258瓦。

## Tom's hardware guide

2004年08月24日



近日,诺基亚和Pointsec共同宣布,他们合作生产了一种用来保护诺基亚Series 60和80系统中敏感文件的软件。在采用Symbian系统的手机中,该软件允许对许多数据进行加密,其中包括联系人、日历、行程、电子邮件、短信、彩信甚至存储卡等。诺基亚和Pointsec最初将该软件的目标定为企业用户。IDC移动基础软件服务部项目经理Stephen Drake说:"移动技术很大程度上提高了企业雇员的生产力和企业即时作出反应的能力。但许多安全和管理上的新挑战也接踵而至。"诺基亚企业解决方案联盟主管Panu Kuusisto说:"当移动设备不断增加,许多公司越来越多的敏感信息存储在上面的时候,在手机上推出与有线设备如笔记本电脑同级别的安全技术就变得至关重要。"第一批应用此项安全技术的产品,如诺基亚9500将在今年第三季度面市。除实时数据加密外,Pointsec还计划提供安全脚本统一管理、数据恢复以及远程安全帮助等业务。此外,PicturePIN(Pointsec公司的另一种安全技术)验证技术也能使未授权用户访问系统的难度大大增加。

# 编外杂谈

小编现在已渐渐熟悉了编辑部的环境，而桌面摆设也开始“专业”起来，要用的东西都可随手拿到，这证明小编还是很像个编辑的:P

今年的体育赛事真是接连不断，欧洲杯、亚洲杯之后，接着是奥运会。这届奥运中国的成绩可是让国人愉悦，而下届主场作战，应该更好吧。

奥运还是有很多让人兴奋的时候：杜丽拿的首金，王义夫凭着最后一枪险胜对手，还有贾占波拿到的对手送来的金牌，估计我们都笑得乐开花了。对于张怡宁、马琳等的金牌，似乎没这么兴奋，并不是不高兴，只是对我们来说完全是意料之中，没什么可“惊喜”的。

有趣的是贾占波拿到的金牌，对手只需要打出8环以上，就稳拿冠军，而8环对于他们来说，简直不需要瞄靶。结果对手真的没瞄自己的靶——瞄到旁边的靶了，于是拱手将金牌送人，所谓“差之毫厘，谬以千里”应该适用吧。不过我们得到这个结果，真的可以笑掉大牙了。

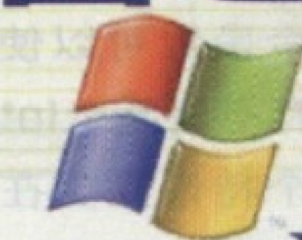
所有成绩的获得，都是之前辛勤付出的结果。而从另一角度看，急功近利反而过犹不及，以男篮为例，开始一心要进八强，结果被新西兰收拾了，基本失去前八的希望，结果抛下包袱去死拼世锦赛冠军塞黑，赢了，恐怕自己都感到意外吧。

对于我们而言，没有机会在奥运群雄逐鹿，但是我们有自己的理想和目标，而且正在为此努力。但我们不应该太过功利，得失心太重，往往会成为思想包袱，如同在比赛中太怕输而放不开，恰恰是大忌。其实在努力的过程中，已经展示了自己的付出和实力。过程是长期的，而成功往往是一刹那的光辉。为获得的成功而自豪，更应该为付出的努力而骄傲，万一天不助我，那也是没办法的事，好在再一次的机会还是有的，只要我们没有放弃。

实习编辑 星尘

stardust@popsoft.com.cn

# 定制自己的SP2



## ——Windows XP SP2配置指南

■广东 GZ

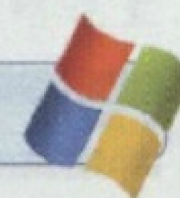
## 思路的转变



为什么用户会认为Linux比Windows安全？这源于两者设计思路的不同。以计算机的网络端口为例，Linux系统的端口默认都是关闭的，当用户需要应用时必须自己打开相应的端口；Windows系统的端口默认都是开放的，用户根本不必去学习或关心什么端口。这就是两者不同的"安全"和"应用"设计理念下带来的巨大差别，一个Linux用户会有艰苦的上手过程，同时一个有"经验"的Windows用户才能设置好系统的安全选项。设计思路成为Windows遭人诟病的安全性的根源，因此从这个意义上来说，评论者称WinXP SP2为全新的操作系统并不为过。

WinXP SP2不同于以往的个人操作系统补丁，微软首次以"安全"为主要目的设计了这个升级包，甚至不惜丧失Windows最大的优势——兼容性和易用性。这种刻意使得SP2大幅修改了系统应用功能，某些方面甚至有些矫枉过正。这意味着SP2的用户必须准备去学习、忍受、适应这种设计的改变，去解决许多应用上意想不到的问题，否则用户就要慎重考虑是否升级。如果确实已经下定决心升级，那么就仔细去研究怎样配置适合自己的SP2吧。

## 网络保护技术



在系统的网络基础应用技术上，SP2做出的设置调整和功能更新明显不同于之前的WinXP SP1。此部分是整个SP2补丁包追求网络安全的基础，其中有些技术调整是针对应用开发者或企业系统管理员，而更多的技术更新和调整则与个人系统应用息息相关。

### 一、WinXP SP2防火墙配置

SP2中最明显的变化就是防火墙，拥有诸多新特性的SP2防火墙与上个版本的防火墙存在巨大区别，除了全新的界面外，在应用上也有质的不同。例如"默认打开"改变了之前WinXP所带防火墙默认为禁用的状态，启用于所有网络接口，即使是系统新添加的网络连接。这将给新安装和升级的WinXP默认提供网络保护，也避免了用户通过手动启用防火墙的麻烦。"启动时安全保护"弥补了之前WinXP所带防火墙的不足，增加了一个启动时策略。这将使计算机启动和关闭过程中仍然处于防火墙的保护中，阻止在此期间的攻击。这些特性大幅改变了防火墙原有的运作方式，使防火墙变得更加简单易用，不过SP2的防火墙仍然有一些独特的功能设计，因此只有正确设置才能适应个人系统的需要。

单击"开始"→"控制面板"，在控制面板中点击"Windows安全中心"或者"网络和Internet连接"，在此可以打开"Windows防火墙"主设置界面（图1）。防火墙默认处于启用状态，但也可以在主界面将它禁用，如果用户有更适用的防火墙。这里"不允许例外"是一个特殊的设置，启用这个选项后防火墙将屏蔽一切从外部发起的网络连接，只允许本机传出的连接，这时不会应用用户设置的防火墙允许规则，使计算机在公共联网环境中最大可能地避免遭受外部攻击，例如病毒和黑客。携带笔记本电脑出差的用户可以考虑这个省心的设定，不用为不安全联网环境的暂时变换而大幅修改防火墙设置。

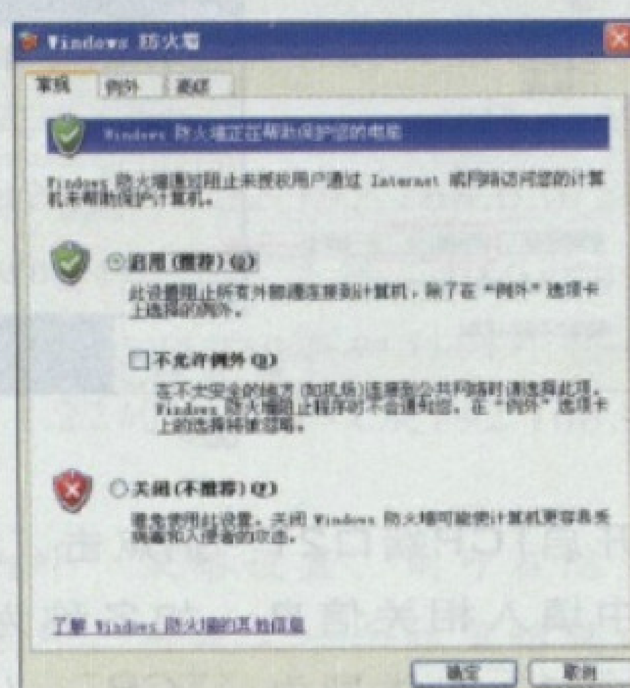


图1

切换到防火墙"例外"设置界面，用户在这里可以

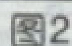
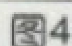

图2


图3

设置自己的防火墙例外列表（图2）。Windows防火墙通常不会阻止本机向外的连接，但某些应用程序既作为客户端又作为服务器运行，作为服务器运行时需要允许传入非请求入站通信。如QQ，当别人主动连接或者发信息时就是非请求入站通信。当计算机获得外部连接请求时，Windows防火墙将会询问用户要阻止还是允许连接（图3），如果用户选择取消阻止连接，防火墙将创建一个例外，这样此程序在以后接收信息时防火墙不会再询问用户，这个例外也将被放置在防火墙例外列表中。用户也可以直接在例外列表中添加应用程序：点击面板上的“添加程序”，在跳出的对话框中定位选择主程序QQ.exe，即可将QQ添加到列表（图4）。


图4

另外，由于SP2的防火墙默认关闭所有非认证端口，这将使许多需要端口通信的应用程序无法正常工作，因此用户必须自己开启需要的端口。假设用户的FTP客户端工具FlashFXP需要开启TCP端口21，则点击“添加端口”按钮，在对话框中填入相关信息，如名称为“FTP客户端”、端口为“21”、类型为“TCP”（图5），即可开启TCP的21端口。当然用户也可以随时编辑例外列表中的内容，选择项目并点击“编辑”按钮，在跳出的对话框中点击“更改范围”按钮（图6），即可设定“本地子网限制”。通常开启计算机端口时，它是全局打开的，可以从任何网络位置传入通信，不管本地网络还是Internet。开放的端口当然就意味着潜在的攻击威胁，但实际上企业内联网的应用软件——例如企业版QQ，只要求端口对局域网开放即可正常工作，于是SP2防火墙中增加了这个特性，可将端口配置为只接收源地址来自本地子网的


图5


图6


图7

网络通信。这个设置可以使应用程序只和被允许的网段上主机对话，而不是整个Internet，这样就减少了可能的攻击。使用这个特性只要在“更改范围”对话框中简单选择“仅我的网络（子网）”（图7），如果此时主机IP地址配置为192.168.0.*，那么只有192.168.0.1到192.168.255.254范围内的IP地址被允许通信。用户可将这个开放范围进一步缩小，选择“自定义列表”输入指定的IP地址即可。

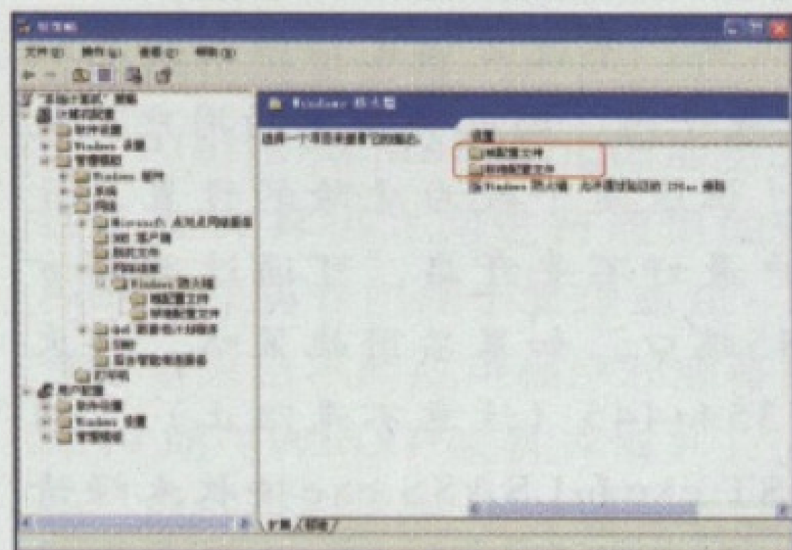
切换到“高级”设置界面，用户可以在这里为不同网络连接单独配置防火墙规则（图8）。我们知道SP2防火墙引入了“全局配置”特性，它可避免之前Windows防火墙基于每个网络接口都要单独配置的麻烦。全局配置后无论什么时候发生配置修改，都应用于所有网络连接，新的网络连接创建后配置也同时应用。但是不同的网络连接意味着不同的网络环境，可能需要不同的例外，让用户不停地去修改防火墙设置显然是不合理的。因此新防火墙仍然可以单独对不同网络连接进行配置：选择“网络连接设置”框内的某个连接，单击旁边的“设置按钮”即可对此连接单独设置例外列表（图9）。其中“服务”选项卡内置的项目也就是预设的应用程序或端口，也可以编辑，其实质和例外列表中用户自己添加并没有区别，用户可以通过简单地勾选来开启它们。“ICMP”是网络连接中异常的反馈消息，个人完全可以不用为此开启端口，不加理会即可。另外“高级”面板中“安全日志记录”和“还原默认值”都是显而易见的功能，不再赘述。


图8


图9

除主界面的设置外，SP2防火墙还有大量隐性的特性设置，这些特性的设置依赖于SP2防火墙“新增组策略支持”，对于多用户环境是不可或缺的防火墙管理手段。打开控制面板，启动管理控制台（MMC）工具，依次展开“管理模板”→“网络”→“网络连接”，可以看到新增的“Windows防火墙”策略文件夹，打开就可

以看到它分为“域配置文件”和“标准配置文件”（图10）。这是SP2防火墙的“多配置文件”特性，它允许用户创建两套防火墙策略，一套可创建较为宽松的安全策略，以便计算机连接较安全网络时启用应用程序。一套可以创建强制执行的主动型安全策略，以便计算机在不安全网络中免受攻击。不过防火墙的多配置文件只适用于连接域网的计算机，而工作组的计算机只有“标准配置文件”。防火墙会在计算机连接到域环境时自动切换策略配置文件，这个特性显然将受到企业笔记本电脑用户的欢迎。任意打开“域配置文件”或“标准配置文件”（内容完全一样），可研究这些组策略的具体设置（策略的初始状态均为未配置）。

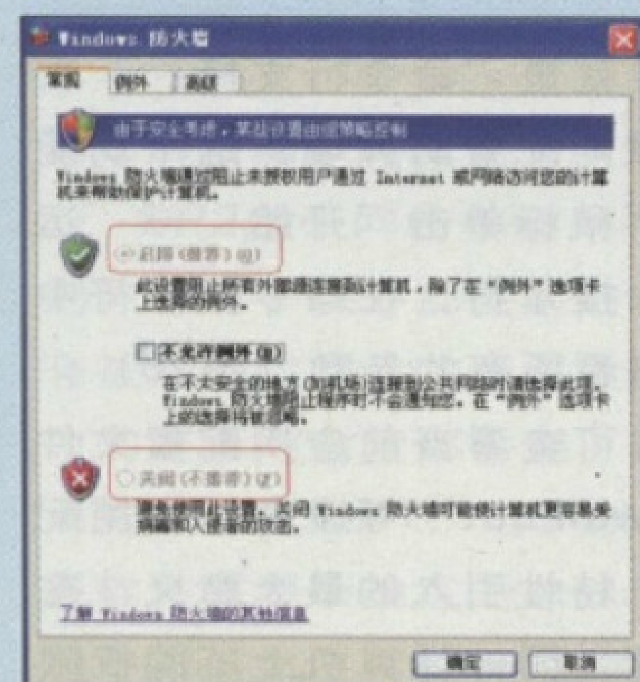

图10

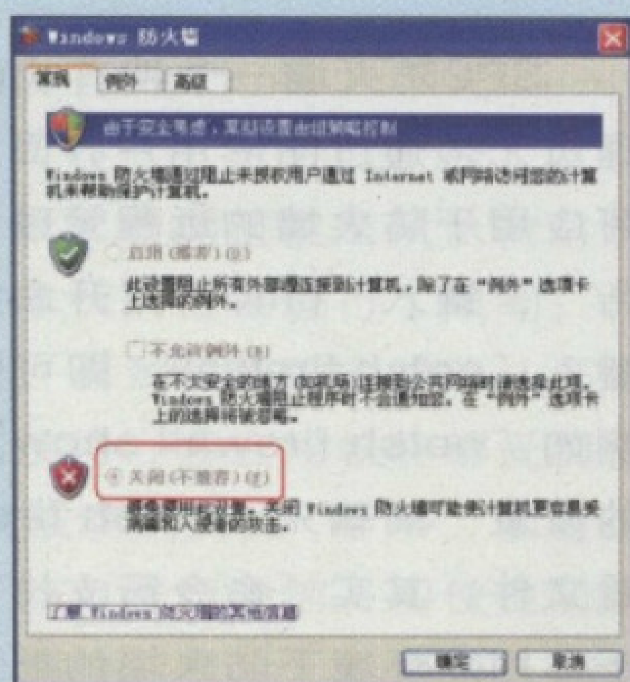
**以下大部分组策略设置适用于单机多用户计算机及企业、网吧等公用计算机，普通用户可以跳过。**

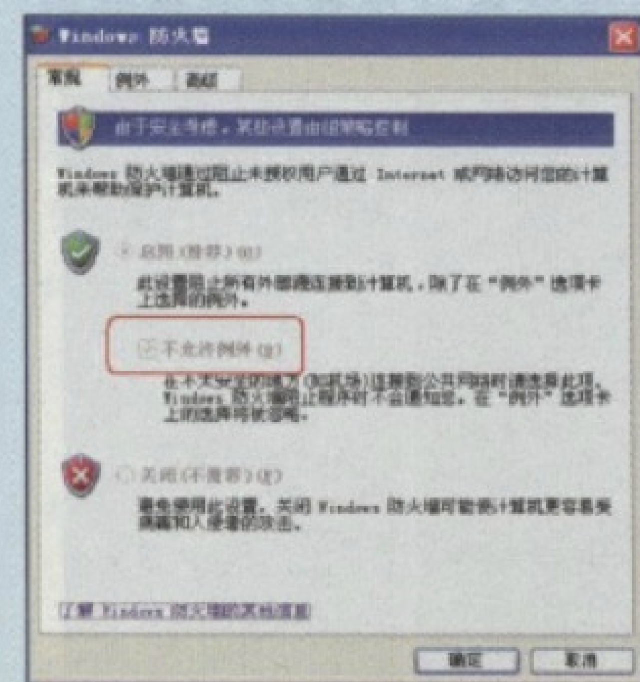
组策略设置大致可分为几类情况，一类是两种策略配合设置，一类针对端口设置，还有一类针对应用设置，最后一种针对管理需要设置。

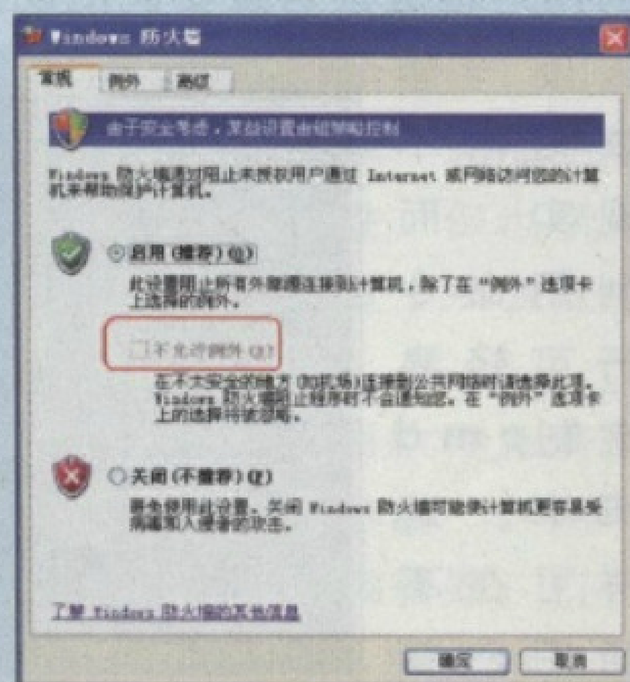
### 1.两种策略配合设置

组策略中第1条与第2条、第3条与第4条、第13条与第14条，均为两条策略结合设置，两者的设置会相互影响。这几条策略对于单机多用户环境的防火墙管理比较重要，管理员合理利用这些策略能禁止普通用户擅自关闭或开启防火墙。具体如下：


图11

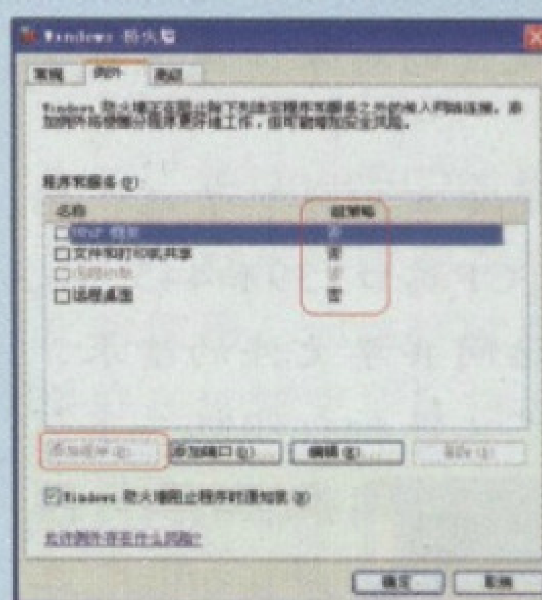

图12

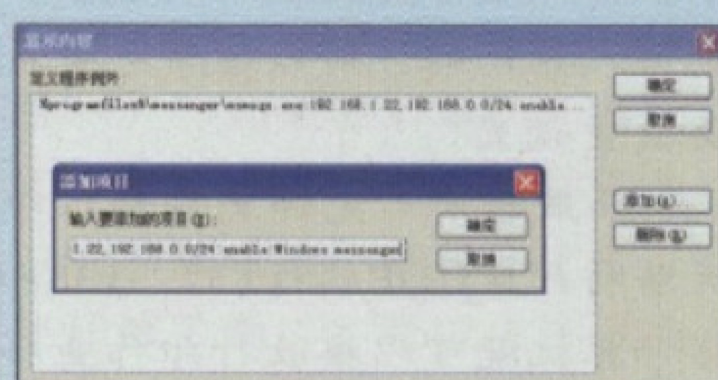

图13


图14

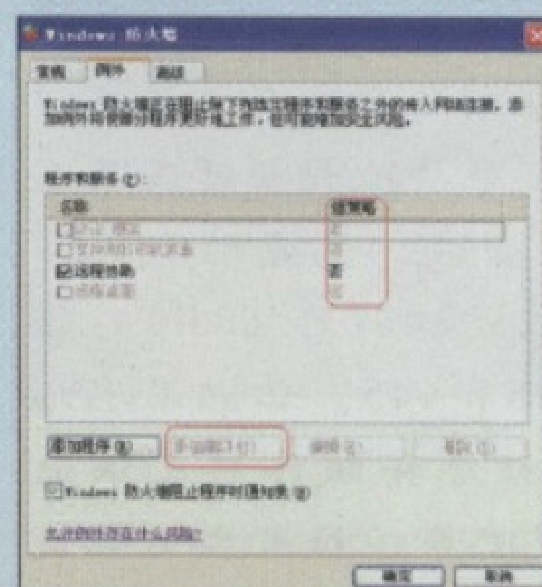
启用“保护所有网络连接”策略，防火墙将始终保持开启，在控制面板的防火墙设置界面上的“启用”和“关闭”均呈灰色不可选择状态（图11），用户将无法关闭防火墙；这种状况下如果接着启用“不允许例外”策略，连剩下“不允许例外”复选框也被复选并无法取消（图12）；如果禁用“保护所有网络连接”策略，在任何情况下Windows防火墙将不会运行，在控制面板的防火墙设置界面不可用（图13）；而如果只禁用“不允许例外”策略，在控制面板的防火墙设置界面“不允许例外”复选框被清除（图14）。

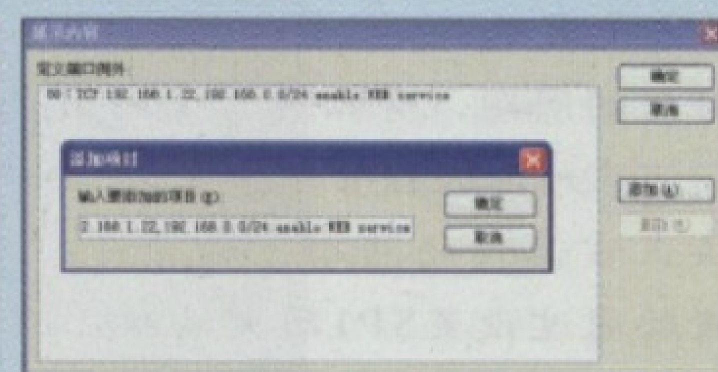
如果启用“定义程序例外”策略，则可在防火墙设置界面的例外列表外，再定义一个组策略程序例外列表。防火墙设置界面的例外内容会标志是否为组策略例外列表中定义，而且添加程序按钮变灰无法再添加应用程序（图15）；这种状况下如果接着启用“允许本地程序例外”策略，则防火墙设置界面不受上一条策略影响，仍然允许定义添加程序；如果禁用“定义程序例外”策略，组策略定义的程序例外列表将被删除；如果禁用“允许本地程序例外”策略设置，则防火墙设置界面例外列表中不允许定义添加程序，而不管实际上一条策略是否启用。启用“定义程序例外”策略设置具体操作为选择“已启用”单选框，点击下方框中“显示”按钮，在跳出的对话框中继续点击“添加”按钮（图16），格式为“%programfiles%\messenger\msmsgs.exe:192.168.1.22,192.168.0.0/24:enable:Windows messenger”，意思将“program files\messenger”目录下的msmsgs.exe添加到例外列表中，其通信范围为192.168.1.22的IP地址以及192.168.0.X子网。


图15


图16

如果启用“定义端口例外”策略设置，则可在防火墙设置界面的端口例外列表外，再定义一个组策略端口例外列表。防火墙设置界面的例外内容会标志是否在组策略例外列表中定义，而且添加端口按钮变灰（图17）；这种状况下如果接着启用“允许


图17


图18

本地端口例外”策略设置，则防火墙设置界面不受上一条策略影响，仍然允许定义添加端口；如果禁用“定义端口例外”策略设置，组策略定义的端口例外列表将被删除；如果禁用“允许本地端口例外”策略设置，则防火墙设置界面例外列表中不允许定义添加端口，而不管实际上一条策略是否启用。启用“定义程序例外”策略设置具体操作为选择“已启用”单选框，点击下方框中“显示”按钮，在跳出的对话框中继续点击“添加”按钮（图18），其格式应为“80：TCP:192.168.1.22,192.168.0.0/24:enable:WEB service”，意思是将TCP端口80添加到端口例外列表中，其通信范围为192.168.1.22以及192.168.0.X子网。

### 2.针对特定端口设置

组策略的第6、第8和第9条均为启用某项网络服务，打开服务对应端口的设置。由于这些端口是特定而且为人熟知的，所以通常也是被攻击的对象，应该视需要慎重设置。

如果启用“允许文件和打印机共享例外”策略，防火墙将打开UDP端口137、138和TCP端口139和445，这样计算机就可以接收打印作业和访问共享文件的请求，在控制面板的防火墙设置界面的“文件和打印机共享”复选框被选择，用户无法取消（图19）。类似，如果启用“允许远程桌面例外”策略，防火墙打开TCP端口3389使计算机可以接收远程桌面请求；如果启用“允许uPnP框架例外”策略，防火墙会打开TCP端口2869和UDP端口1900，使计算机可以接收即插即用消息。如果禁用这些策略，防火墙将会主动阻塞这些特定端口，即使添加到例外列表，防火墙也不会打开这些端口。这样计算机也无法开启相应的网络服务，在防火墙设置界面对应设置的服务复选框也都被清除，用户也无法选择。

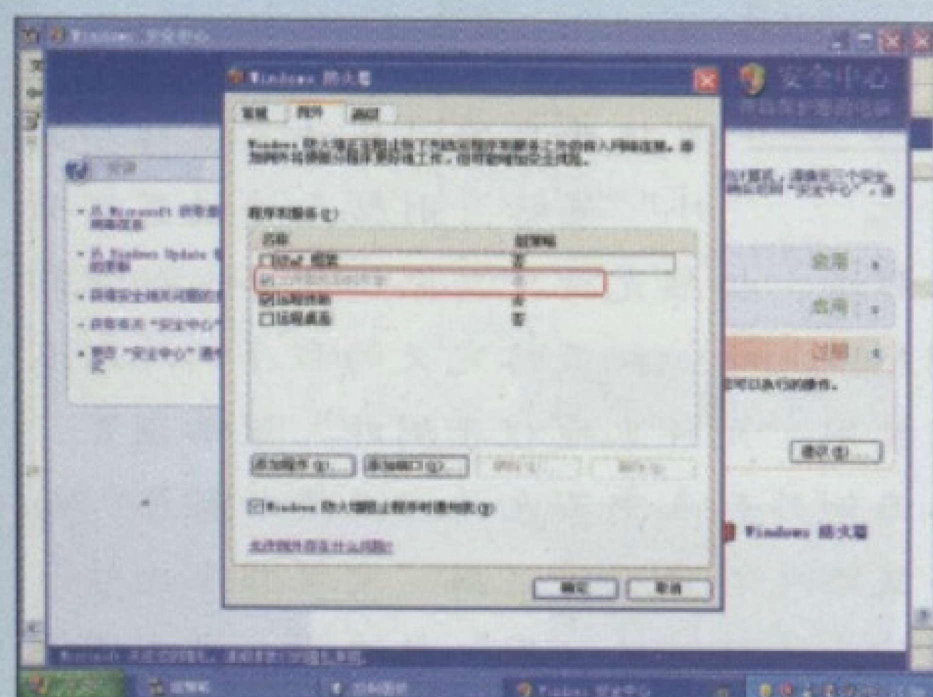


图19

### 3.针对特定应用设置

组策略的第5条和第12条均针对于特定应用，解决特定的问题，有相应需要的用户必须依靠这两个策略。

“允许远程管理例外”策略可解决远程管理工具无法正常工作的问题。由于受“冲击波”病毒的影响，微软通过设置SP1防火墙阻止远程过程调用（RPC）通信，同时也就关闭了TCP端口135和445。但如果不允许RPC通信，则许多企业应用程序和组件将无法使用，如文件和共享打印、远程管理等。如果启用此设置，防火墙将允许计算机接收与远程管理相关的未经请求的传入消息，也就允许了此计算机的远程管理使用Microsoft管理控制台（MMC）和Windows管理规范（WMI）之类的管理工具，不过必须允许传出信息到这些传入消息的IP地址或子网。因此有需要的用户可视情况将这个策略启用，但这是个较为危险的设置，没有远程管理需要的用户最好不要开启，可通过别的方式打开需要的135、445端口。如果禁用此策略，防火墙不会打开TCP端口135和445（注意不是阻止）。同时防火墙阻止SVCHOST.exe和LSASS.exe接收未经请求的传入消息，并阻止相应服务打开其他动态分配的端口。

启用“Windows防火墙：阻止多播和广播时的单播响应”策略，如果此计算机向其他计算机发送多播或广播消息，防火墙会阻止由其他计算机送回的单播响应。这是由于网络的多播和广播网络通信不同于单地址广播通信，因为其响应来自一台未知主机，相当于非请入站通信，因此防火墙默认状态筛选可能会阻止接受此响应。SP1的防火墙需要用户手动打开端口接收响应，SP2中则开始允许传入对多播/广播通信的自动响应，允许传入多播或广播通信的相应端口上的任何源地址的单址广播响应3秒。如果禁用此策略设置，则相当于未配置此策略。

### 4.针对管理需要设置

组策略的第7条、第10条和第11条纯粹属于管理控制需要的设置。

如果启用“阻止通知”、“允许记录日志”以及“允许ICMP例外”策略设置，防火墙会开启相应功能，并使得相应设置界面变灰不可调；如果禁用这些策略设置，则防火墙关闭相应功能。

SP2防火墙一个特有功能就是“命令行支持”，管理员无须通过图形用户界面就能配置防火墙，这个功能可应用于防火墙的远程管理。鼠标单击“开始”→“运行”，键入“cmd”打开命令提示符。在命令提示符中键入“netsh firewall”即可查看所有的参数（图20），例如“netsh firewall show”可查看当前应用配置文件的设置，而输入“netsh firewall set”可设定新应用配置文件。其实“命令行支持”特性引入的最大意义，在于多用户环境下防火墙的配置。同一计算机上不同权限的用户也应该对应不同的防火墙设置，依靠系统管理员去逐一修改根本不现实。而利用命令行可轻易定制cmd脚本，这样可在不同用户登录计算机

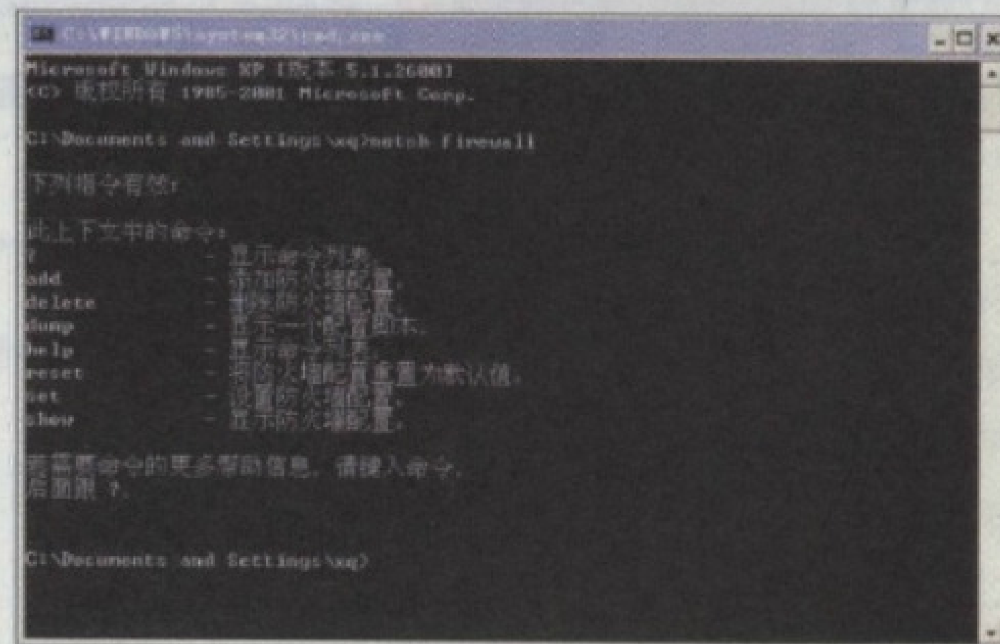



图20

时调用不同脚本，以启用不同的防火墙配置，这将极大提高多用户环境下防火墙设置工作的效率。

## 二、网络服务调整

Alerter和Messenger服务是允许简单消息通过网络，在计算机之间进行通信的Windows组件。其中Alerter服务专门用于管理通知，而Messenger服务则负责中继来自不同应用程序和服务的消息（详见本刊2003年17期《WinXP服务详解》）。在SP2前的默认设置中，Messenger服务设置为自动启动，Alerter服务设置为手动启动。而SP2中这些服务都被默认设置为禁用（图21），不过对服务本身并没有其他修改。

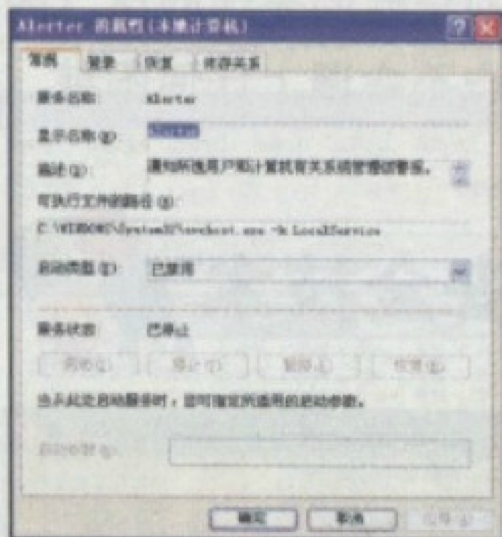


图21

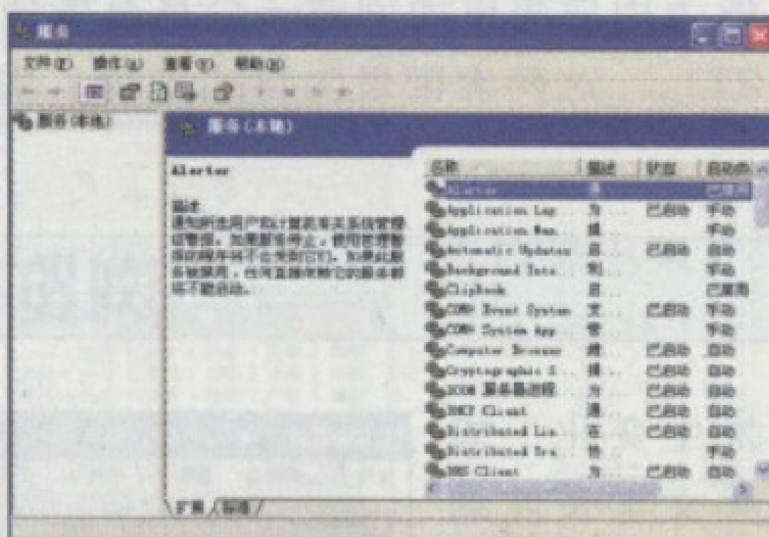


图22

默认启动的Messenger（信使）服务因为能用于不可屏蔽的垃圾广告，给许多用户带来了极大的困扰，而事实上极少有用户在正常网络通信中使用这个服务，因此SP2将其禁用。Alerter服务虽然较少此类问题，但由于它依靠Messenger服务传递消息，因此也被同时调整为禁用。当然SP2这个调整也将使WinXP失去自带的同网域计算机通信能力。如果用户有这方面需要的话，使用“控制面板”中的“服务管理工具”可将这两个服务修改回来（图22），不过更好的选择还是寻找其他局域网通信软件代替。

## 三、网络端口调整

SP2基于网络安全一个很大的调整就是默认端口规则。它对于从外部发起的对本机的连接进行了限制，只有被认证的端口才给予放行，而对于不确定或非认证端口的连接则会全部丢弃。这使得许多应用软件都受到极大影响，例如BT、电驴以及被动模式的FTP等，因为这类软件需要不确定的非认证端口进行通信，即使在防火墙中把这类应用软件添加到例外列表也无能为力，因为这个规则只允许软件从内向外的连接和软件邀请的外部连接，而这些软件的速度往往来自外部主动连接。因此这个规则导致了需要外部主动连接的应用软件速度明显变慢甚至无法连接，规则确实提高了安全性，但也极大地影响了应用。对于个人来说如果影响严重，那么就应该对于端口规则做出修改。

单独开发某个或某几个端口对这类应用软件无济于事，因此必须对用户开放所有端口。鼠标单击“开始”→“运行”，键入“regedit”打开注册表编辑器。打开主键HKEY_USERS，在这里可以找到系统用户的UserSID（图23），即图中的主键“S-1-5-21-

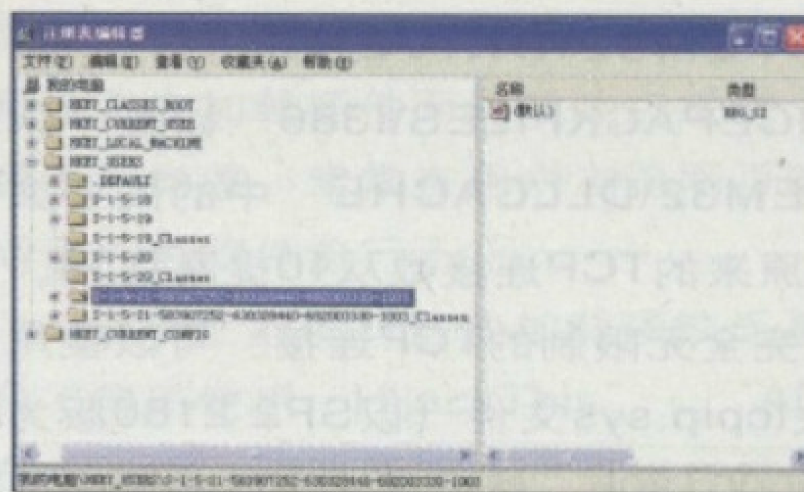


图23

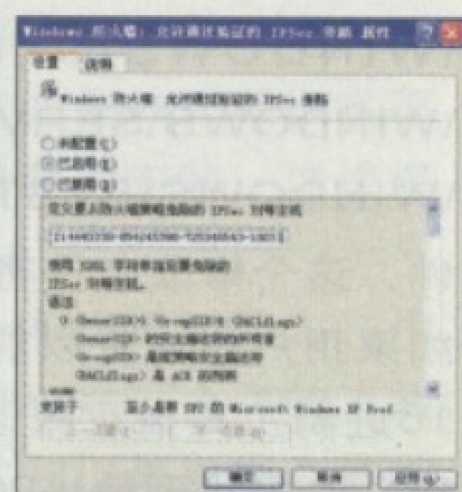


图24

1214440339-854245398-725345543-1003”。如果系统内不止一个用户账户，就有多个类似的主键，它们的区别只是最末四位数的不同。接着在“运行”里输入“gpedit.msc”打开组策略，依次展开“管理模板”→“网络”→“网络连接”→“Windows防火墙”。双击启用策略“Windows防火墙：允许通过验证的IPSEC旁路”，并在启动参数中填入“O:DAG:DAD:(A;;RCGW;;;S-1-5-21-1214440339-854245398-725345543-1003)”（图24），如果要对本机所有用户生效，将UserSID的最尾四位数去除即可。这样系统将不再拦截来自不确定端口的外部连接，各种P2P软件能正常使用。但这样就对外开放了端口，所以应该慎用，最好在传输完毕后将设置改回来。

## 四、网络连接限制

即使开启了SP2原本关闭的非认证端口，仍然有许多用户会感觉网速变慢，这一点仍较集中地体现在P2P类软件上，因为这类软件另一特点是依靠大量连接来提高传输速度。使用过这类软件的SP2用户只要打开系统日志报告，就可以看到关于TCP连接的事件警告（图25），这些事件警告提示系统的TCP连接数目已经超过系统的安全数目。原来在SP2中TCP连接数被限制为10，也就是说系统中同时有效的TCP连接最多是10个，显然这是微软为了扼制蠕虫病毒采取的手段。

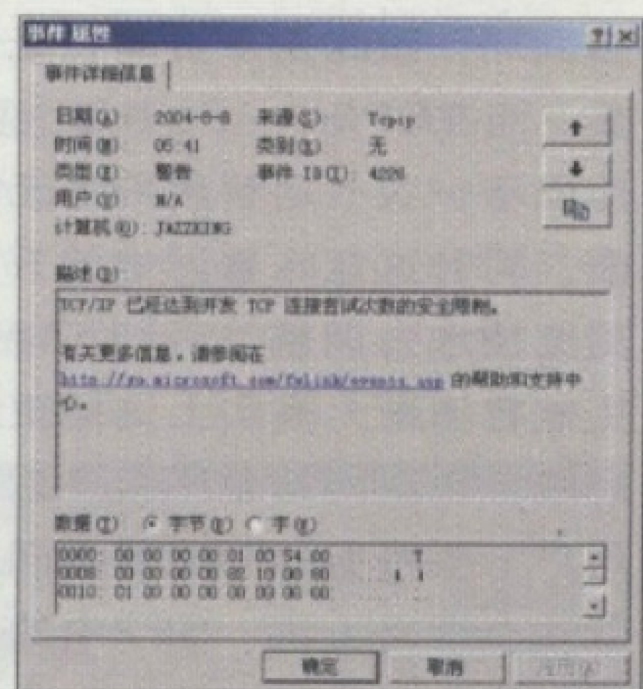


图25

**What's this all for?**
After almost everybody knows the <<*EventID 4226: TCP/IP has reached the security limit imposed on the number of concurrent TCP connect attempts*>>, I used a day to create for educational purpose a fix for this argumentative feature.

Unfortunately there exists no REG-key which could easily be set (would be so nice and easy, right? *smile*). The file TCPIP.SYS in the directory C:\WINDOWS\SYSTEM32\DRIVERS and C:\WINDOWS\SERVICEPACKFILES\I386 has to be changed (system dependend eventually in C:\WINDOWS\SYSTEM32\DLLCACHE, too).

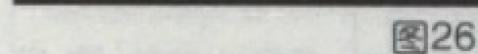
**Needed things:**
- XP SP2 (RC2 upwards)
- patcher (2.0c)

- a small amount of time

图26

用户必须自己解决这个问题，到http://www.lvllord.de/4226fix/4226fix.htm上下载修改文件tcpip.sys（图26），并在安全模式下替换目录“C:

\WINDOWS\SYSTEM32\DRIVERS\"、"C:\WINDOWS\SERVICEPACKFILES\I386"以及"C:\WINDOWS\SYSTEM32\DLLCACHE"中的同名文件，这个修改文件将原来的TCP连接数从10提高到50。如果用户想恢复以前完全无限制的TCP连接，可以使用16进制工具自己修改tcpip.sys文件（以SP2 2180版为例）：先找到地址00000130h，然后从这开始将原来的"6E 12 06 00"替换为"62 13 06 00"，接着找到地址0004f322h，将原有的"0A 00 00 00"替换为"FE FF FF 00"，最后存盘即修改完毕。

## 五、其他

SP2对于系统的"DCOM组件安全功能"、"RPC的接口"以及"WebDAV转发程序"的技术更新都是针对于应用开发人员，提供和约束开发者写出更安全的应用程序，一般用户无需关心。而"Bluetooth（蓝牙）支持"特性主要是内建对蓝牙硬件的驱动支持，"无线网络安装向导"则能为用户简单地创建一个具有增强安全性的无线网络（图27），这两者都是向导式应用，用户不会遇上任何困难。

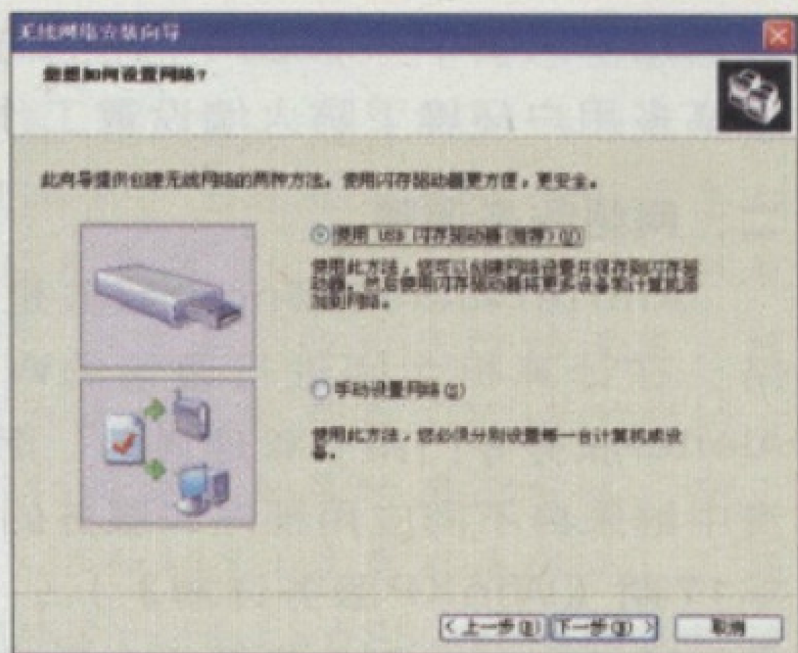


图27

# 浏览安全技术

SP2在网络浏览安全上做了大量的更新和调整，其力度不亚于网络基础技术，不过由于大多数技术更新主要针对应用开发人员，并不直接在浏览器上体现出来。但这并不意味着这些技术对于个人应用没有意义，例如用户上网都遇到过ActiveX控件提示，某些恶意网站会就同一控件不停提示用户，即便是用户重复拒绝也不会退出循环，因此用户可能在无奈之下，最终接受控件的安装。而在SP2中，对于每个页面IE只会对每个ActiveX控件提示一次，尽管用户毫无察觉，却彻底摆脱了这种无奈。同时这意味着网站的开发者必须针对SP2中更新的浏览技术去调整，否则可能就会在SP2用户的浏览上产生兼容问题，事实上这些更新基本上针对恶意网站常用手段，正规网站是不会产生浏览兼容问题的。因此SP2用户一些可能的浏览兼容问题对于规范网站是个督促，从这个意义上说，SP2中的浏览安全技术值得推广。当然SP2的浏览器仍然有一些全新的功能设置，利用它们可以更安全地浏览。

## 一、IE信息栏

SP2的IE中一个新功能就是信息栏，它替代了大多数常见的对话框，向用户提示网络浏览时产生的信息。被替代的对话框包括被阻止的ActiveX控件、被阻止的弹出窗口、文件下载以及运行活动内容等，而且信息栏使用醒目的黄色放置在IE工具栏和查看的Web页之间，使得显示的通知信息不会被用户错过（图28）。信息栏上的文字根据通知的内容发生变化，如果文字长度超出了通知区域的边界，则会两行显示。当用户在信息栏中看到一则消息时，可以单击它来查看更多信息或者采取相应的措施（图29）。

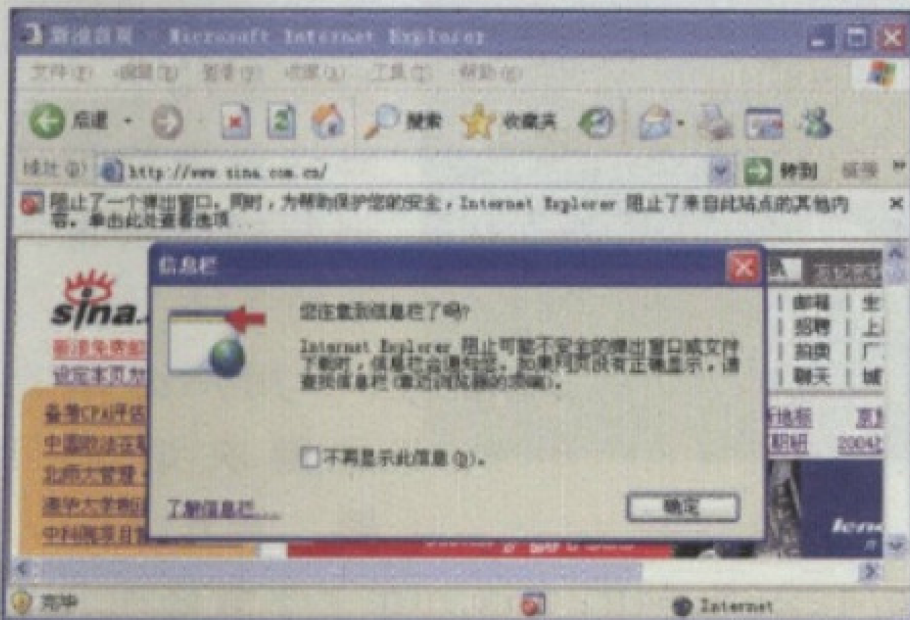


图28

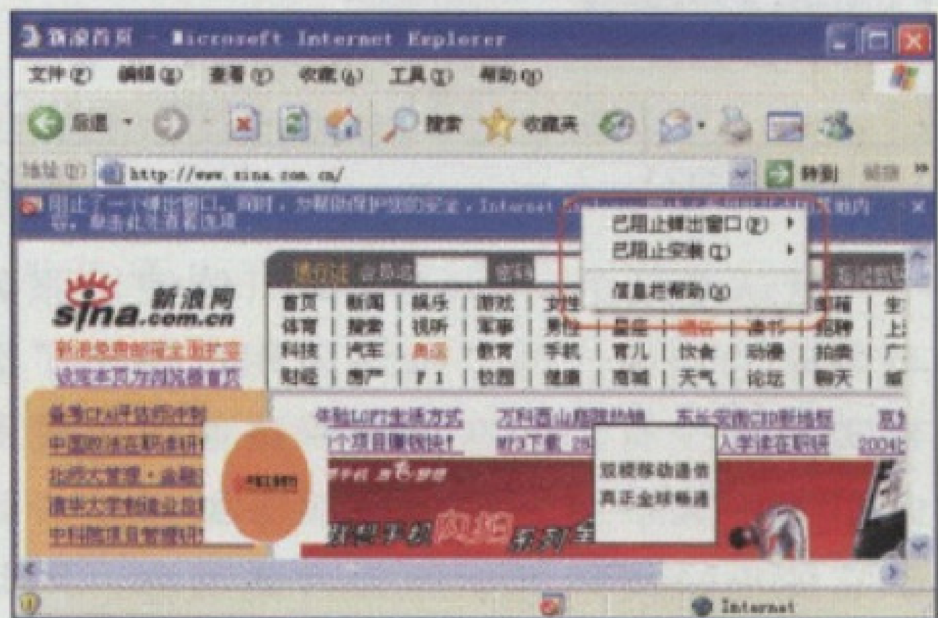


图29

信息栏可以被完全关闭，但是这要求用户必须将所有的消息类型全部关闭，这显然不会是明智的选择。不过也确实有许多消息毫无意义，例如被阻止的弹出窗口消息，因为网页的弹出窗口99%是广告，并不值得查看而且非常多，对浏览造成了干扰，因此完全可以将这类消息关闭。打开浏览器IE，在"工具"菜单中，指向"弹出窗口阻止程序"，然后单击"弹出窗口阻止程序设置"，清除"阻止弹出窗口时显示信息栏"复选框（图30），即可关闭弹出窗口消息。需要对信息栏显示消息进一步定制的用户，打开IE的"工具"菜单，单击打开"Internet选项"设置界面，切换到"安全"选项卡上，单击"自定义级别"。在这里（图31）就可以关闭

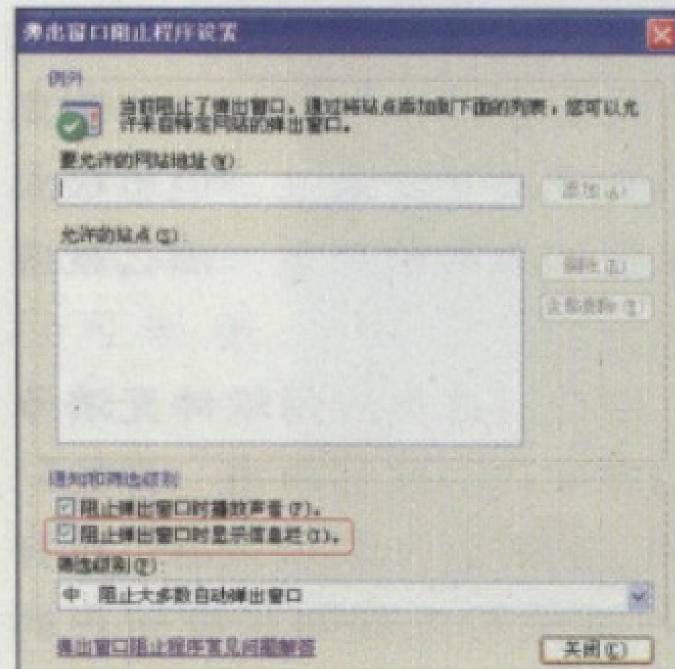


图30

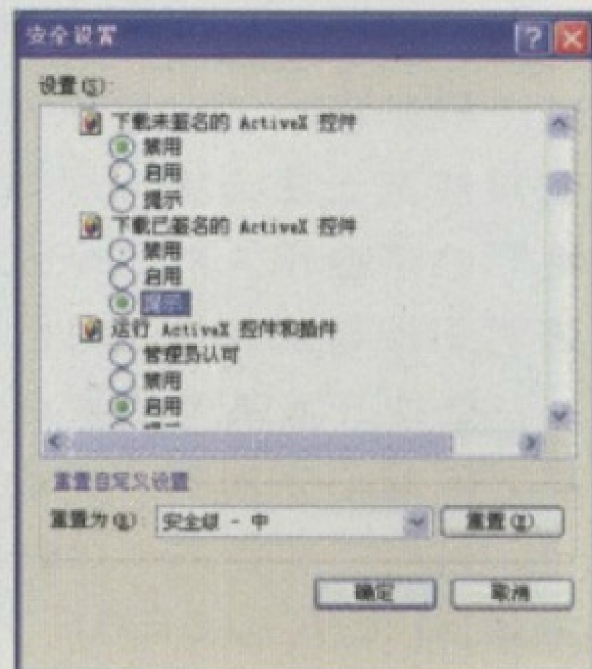


图31

或打开大多数提示消息，定制自己的信息栏。

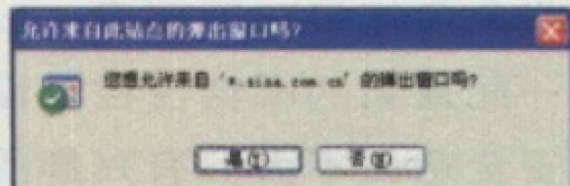
## 二、IE Pop-upBlocker

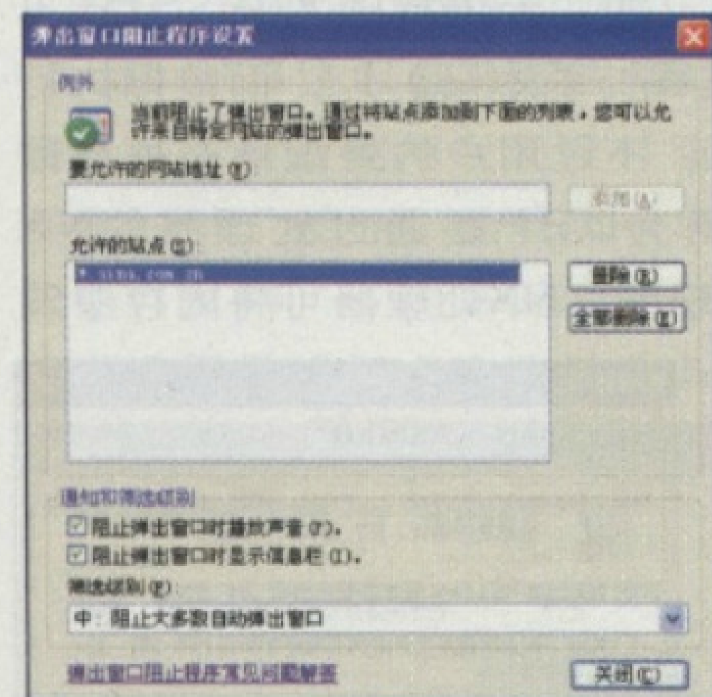

图32

SP2的IE终于提供了用户盼望已久的广告（弹出）窗口屏蔽功能，而且性能不弱。当一个弹出窗口被阻止时，会在IE的多个位置显示已阻止了弹出窗口，包括IE的信息栏通知及状态栏提示（图32）。


图33

如果需要暂时允许某个窗口弹出来，可以选择IE“工具”菜单，点击“弹出窗口阻止程序”，选择“允许临时弹出窗口”（图33）。这样页面会立刻刷新，然后弹出被阻止的窗口。在菜单里还可以设定“总是允许该站点弹出窗口”，IE会弹出一个询问对话框（图34），选择“是”，IE将不阻止这个站点的所有弹出窗口。在“允许的站点”列表里“删除”就可以再次屏蔽此站点的弹出广告（图35）。此外对阻止弹出窗口时是否出现“信息栏”和“声音”也在这里设置。最后一个重要的是弹出窗口的筛选级别，如果把默认的“中”调整到“低”，则IE会允许安全站点列表中站点的弹出窗口。而筛选级别为“高”是极端的设置，任何形式的弹出窗口都被绝对禁止，这意味着即使是用户自己点击链接的新窗口也会被阻止，此时用户只有在点击的同时按住“Shift”键，才能打开新的窗口。

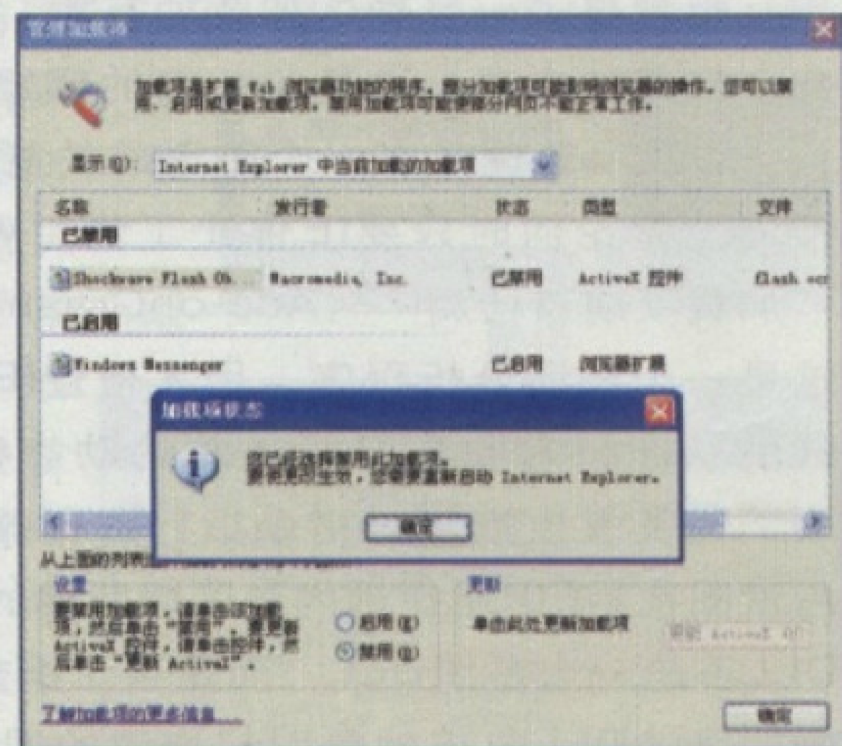

图34

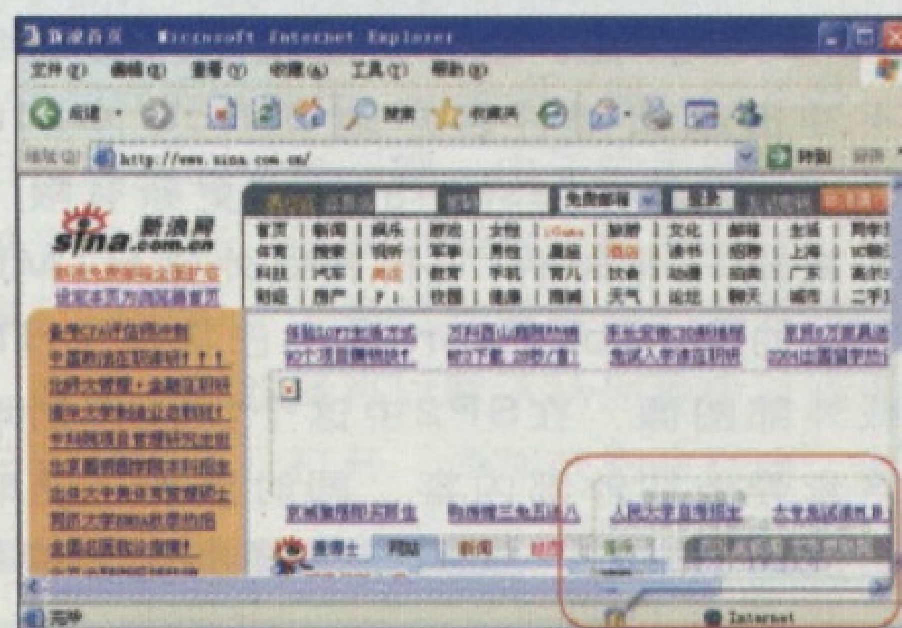

图35

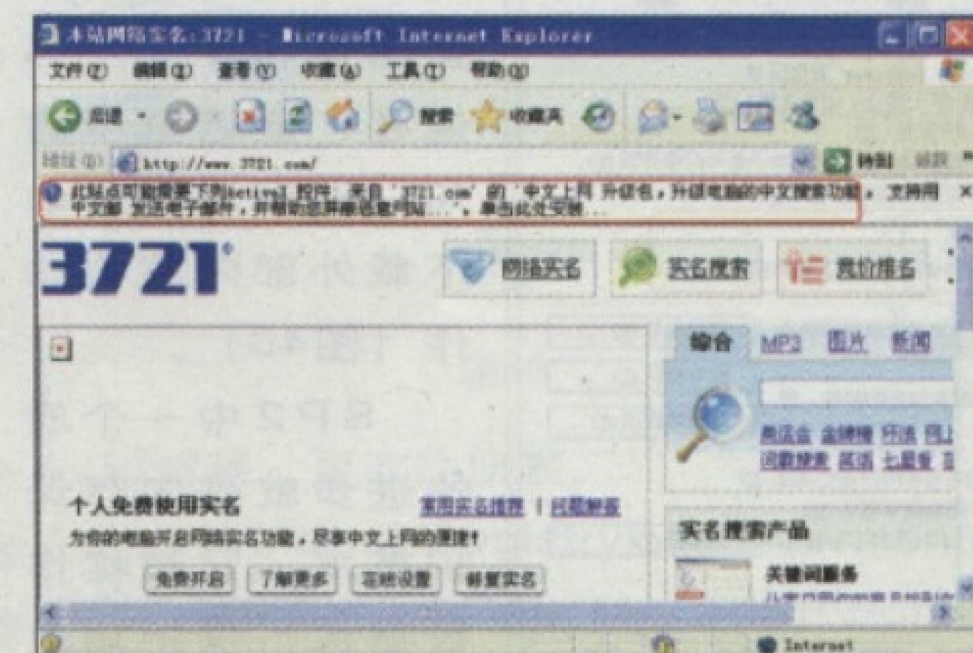
## 三、IE的加载项管理和崩溃检测

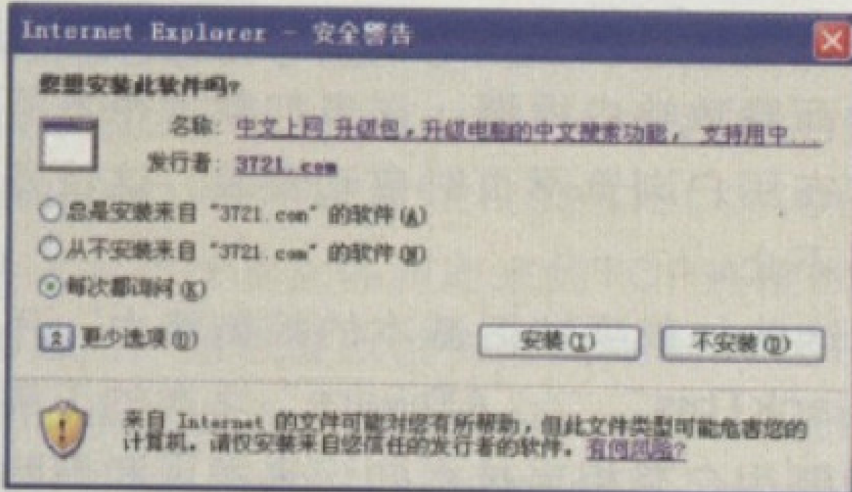
IE加载项指的是上网经常会遇到的ActiveX控件、软件安装后出现的IE工具条、一些使用帮助功能等，例如新浪的iGame插件、3721上网助手、ICQToolbar以及各个开发商制作的控件。加载项通常带给用户的并不是帮助而是麻烦，由于大部份加载项都是通过网页加载的，因此用户在浏览网页时总是突然失去响应，其实这只是网页正在加载插件而导致响应缓慢。许多加载项根本不顾用户意愿，常常在用户浏览网页时自动安装，这使得间谍广告软件流行不止。

由于之前IE对这些加载项缺乏基本的控制能力，用户不得不使用“HijackThis”、“ADware”之类的工具自行处理，但这需要用户有相当技术知识来发现和删除加载项。现在SP2终于提供了IE加载项管理功能，允许用户查看IE的所有加载项列表，用户可以单独启用和禁用每个加载项。选择IE“工具”→“管理加载项”即可打开管理面板。使用“显示”选择栏可在加载项列表中切换显示“IE当前加载的加载项”和“IE使用的加载项”，选中列表中的加载项，可启用或禁用某个已安装的组件（图36）。点击列表中的某个ActiveX控件，然后点击“更新ActiveX”，IE将在找到原始控件的位置搜索更新，如果发现更新的版本，IE将尝试安装该更新。通常IE必须重新启动以便新设置生效，但ActiveX控件例外，对于它们只需重新加载受影响的页面可能就足够了。而当网页试图实例化一个被禁用或阻止的ActiveX控件，状态栏上便会出现一个“加载项被阻止”图标，在前5次出现时，还会同时出现一个气球提示（图37）。此外，这里也可以阻止通过网页加载的加载项，即使用户关闭弹出窗口阻止功能，IE默认还是会自动拦截不请自来的ActiveX控件（图38）。即使用户无意中点击安装控件，IE仍会再次询问是否安装，这基本


图36


图37


图38


图39

避免了误安装加载项的可能（图39）。不过加载项管理功能并不能删除或卸载已有的加载项，而是仅仅阻止IE实例化对象和执行它的代码，事实上被禁用的加载项仍可能被再次执行，因为IE禁用的加载项仍然可以被系统中其他组件调用。也就是说一旦确认加载项有害，用户必须自己寻找完全卸载的方法，这是此功能的明显不足。

加载项管理还有一个隐形的功能，即IE加载项崩溃检测。无论何时只要IE停止工作，Windows便会启动“加载项崩溃检测”（Add-onCrashDetection）程序。这是一个错误分析程序，用来检查IEXPLORER.exe进程的状态。它收集已经加载的动态链接库（DLL）列表，以及发生崩溃时指令指针寄存器（EIP）的值。然后试图找到EIP所在的内存区域所属的DLL。如果找到的DLL不是一个系统DLL，而是某个IE加载项的COM服务器，则该DLL应该就是引起崩溃的罪魁祸首。IE加载项崩溃检测对话框将会出现，该对话框包含的信息指出了引起崩溃的加载项、与该加载项有关的公司的名称、对包含加载项代码的DLL文件的描述。当然如果使IE关闭的是系统DLL，那么将被视作正常关闭而不会出现加载项崩溃检测窗口。由于此功能仅仅在IE停止时才运行，所以不会对正常操作带来任何影响，但用户也可以禁用这个检测节省资源，只需要注册表中更改：

WindowsRegistryEditorVersion5.00

[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Policies\Microsoft\InternetExplorer\Restrictions]

"NoCrashDetection"=dword:00000001

**四、浏览的实际问题**

SP2的用户很快就发现IE的一个实际兼容问题，在使用IE登录论坛时无法显示校验码，同时受到影响的还有各种调用IE的网络应用软件，如招商银行大众网络版同样因为校验码无法显示而无法登录。这个问题是由于这些校验码使用的是xbm格式的图片，而SP2中IE默认不再开启此种格式图片的显示支持，因此用户需要自己添加这个支持，更改注册表：

WindowsRegistryEditorVersion5.00

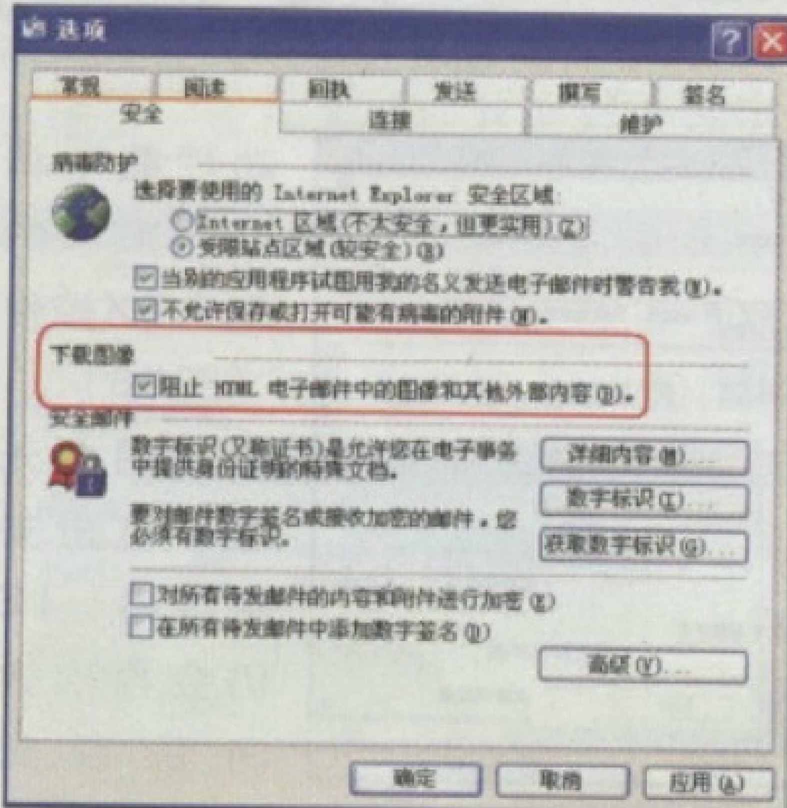
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\InternetExplorer\Security]

"BlockXBM"=dword:00000000

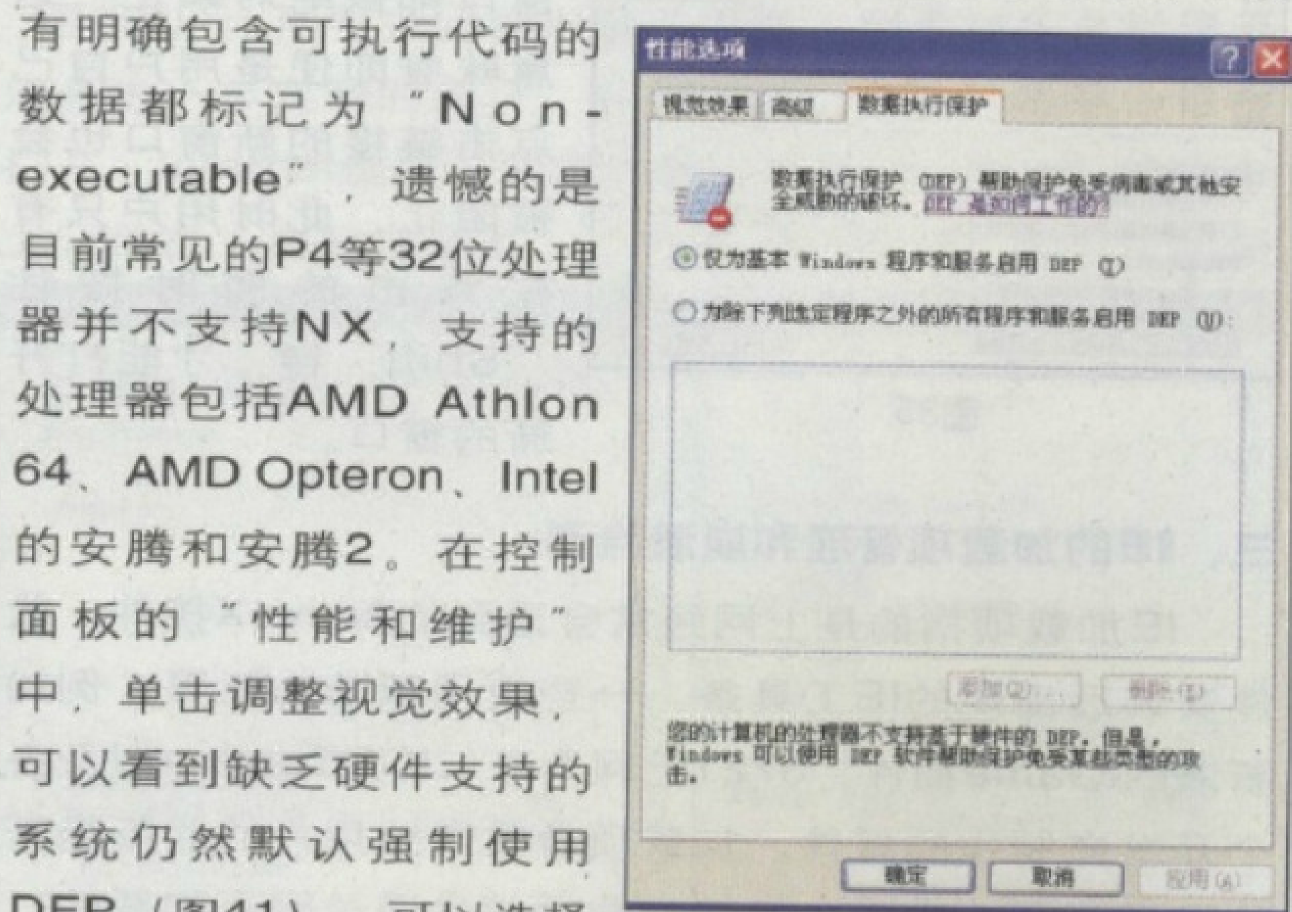
此外SP2中提供了IE全新的组策略，但其主要面向对象是组策略管理员，以便为所管理的计算机和用户统一配置新的IE特性控制设置，对于个人用户IE的性能和安全意义不大，有兴趣的用户可以自己研究。

## 其他应用技术

SP2的电子邮件处理技术只能说令人遗憾。为了不冲击收费邮件客户端Office OutLook的市场，Outlook Express中的技术更新有限，实质一点的技术更新只有邮件“不下载外部HTML内容”。其实SP1的Outlook Express早已实现了HTML邮件中不下载外部图像，在SP2中这个特性得到增强，不下载如声音等一切外部内容，同时增加了随时开启和关闭的切换选项。在“工具”菜单中，选择“选项”—“安全”，清除“阻止HTML电子邮件封锁图像和其他外部内容”复选框中的勾，即可恢复自动下载外部内容的动作（图40）。


图40

SP2中一个质的进步就是内存保护技术，它被称作数据执行保护功能（DEP）。DEP将进程中的所有内存位置均标记为不可执行，除非该位置明确包含可执行代码。有一种攻击会试图在不可执行内存位置中插入和执行代码，如“无进程的木马”（详见本刊2004年第02期《学进程，杀木马》），而数据执行保护有助于防范这些攻击。不过用户的处理器必须与数据执行保护技术兼容，因为DEP是通过处理器的NX（NoeXecute）功能来实现的，NX处理器可将内存中没有明确包含可执行代码的数据都标记为“Non-executable”，遗憾的是目前常见的P4等32位处理器并不支持NX，支持的处理器包括AMD Athlon 64、AMD Opteron、Intel的安腾和安腾2。在控制面板的“性能和维护”中，单击调整视觉效果，可以看到缺乏硬件支持的系统仍然默认强制使用DEP（图41）。可以选择


图41

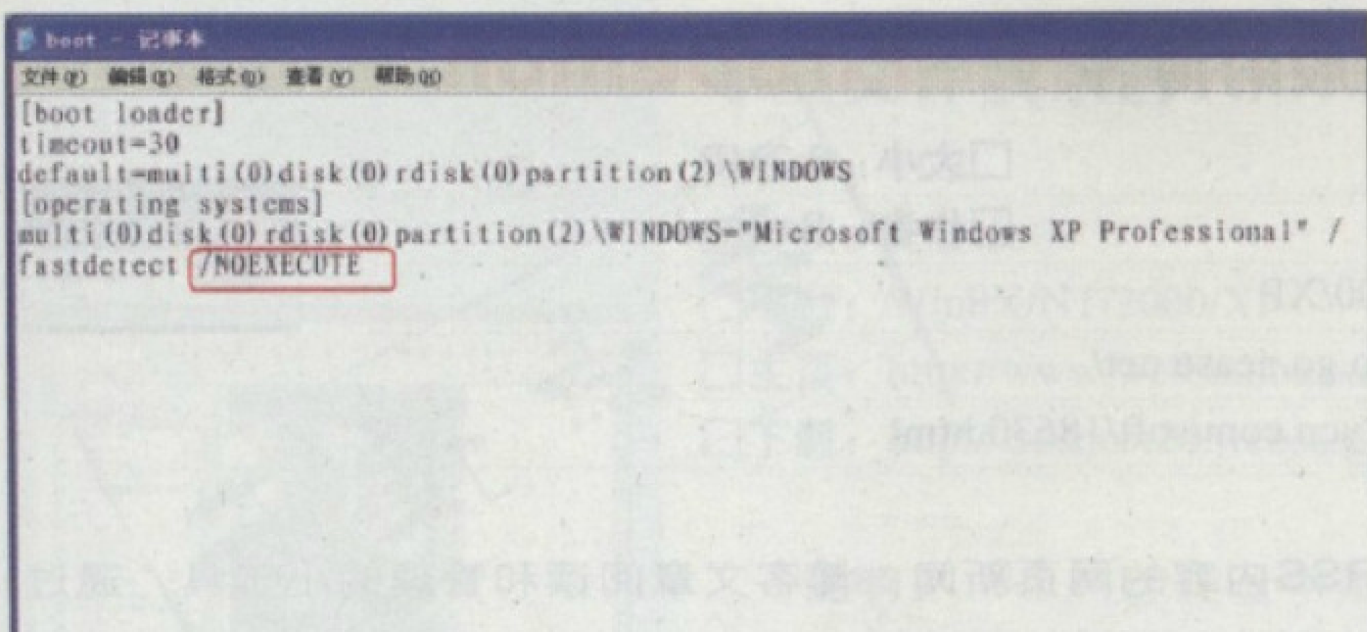



图42

对计算机所有程序都使用DEP，然后点击“添加”按钮将不需要保护的程序文件（*.exe）添加到例外列表中。不过坦率地说缺乏硬件支持的软件DEP效果肯定有限，但却会因此占用不少资源，同时也容易产生不可预知的应用软件兼容问题，因此最好将系统全局的DEP关闭。SP2系统内并不提供这个系统级的切换开关，用户可使用新的boot.ini文件开关参数“/NOEXECUTE”和“/EXECUTE”。其中“/NOEXECUTE”标志启用整个系统的数据执行保护，而且能针对具体的应用程序禁用数据执行保护，也是系统默认设置。而“/EXECUTE”禁用整个系统的数据执行保护，无论具体应用程序的数据执行保护被启用还是禁用。修改boot.ini文件的“/NOEXECUTE”参数为“/EXECUTE”（图42），重启系统后可以看到系统的DEP被关闭（图43）。

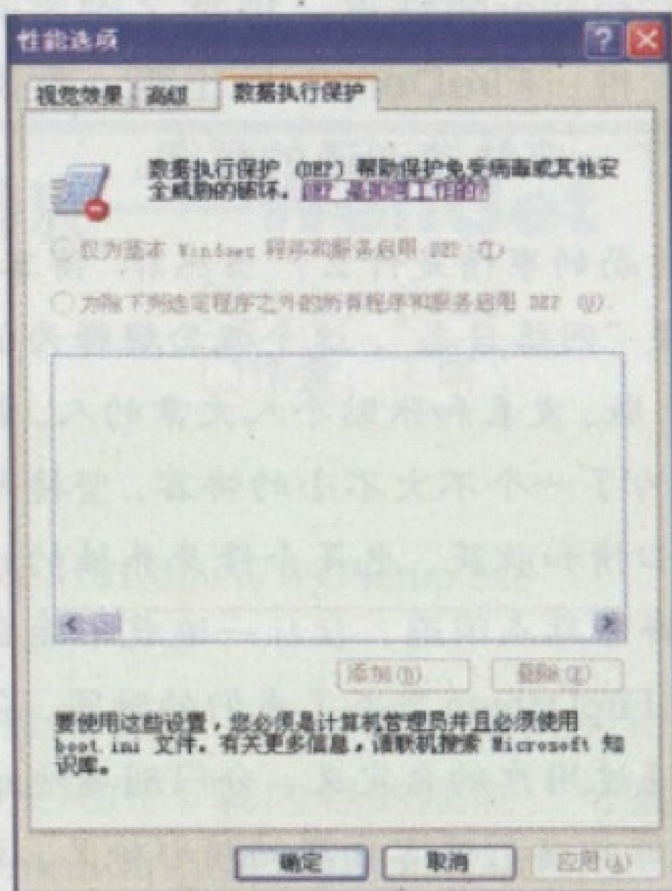



图43

SP2的Windows Update也有一些变化，以前只提供Windows系统以及与系统相关的组件的更新，现在还对微软系列的应用程序以及硬件驱动更新提供支持。在“系统属性”→“硬件”选项页中增加了“Windows Update”按钮（图44），点击后会打开对应设置页面（图45）。其缺省设置是“每次连接新设备时询问我是否搜索Windows Update”，可以更改为“如果设备需要驱动程序，请不询问我直接转到Windows Update”选项，这样安装新设备时可直接从微软的硬件驱动库中下载驱动程序，最大限度地保证硬件设备的兼容性和稳定性，如果用户钟情于原厂厂商提供的驱动程序则另当别论。

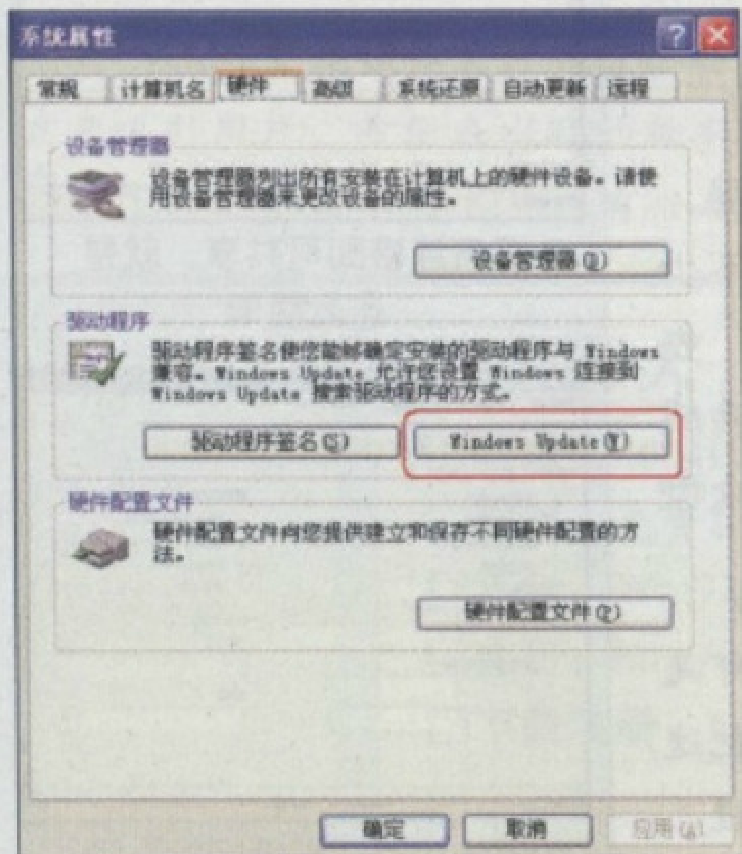



图44

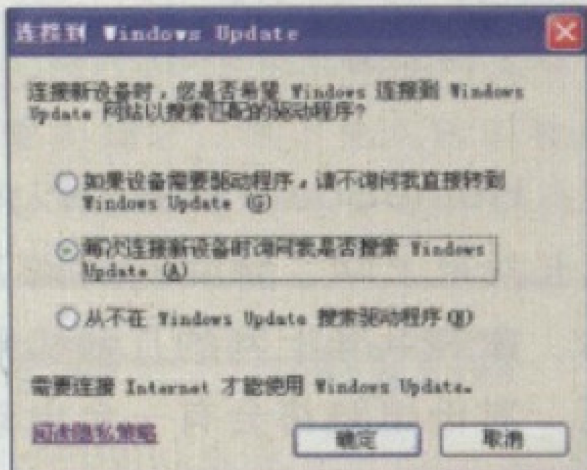



图45

安全中心是SP2新增的一项服务，它利用Microsoft建议的基本安全设置，为用户修改安全设置，了解安全性以及确保用户的计算机处于最新状态提供了一个中心，在控制面板中双击安全中心图标即可设置。安全中心服务作为一个后台进程运行，时刻检查用户计算机上的以下组件：Windows防火墙的开启状态；是否存在防病毒软件、是否为最新、实时扫描是否打开；确保Automatic Updates使用了建议的设置，可在用户的计算机上自动下载和安装重要更新。如果发现缺少了某个组件或不符合安全策略，安全中心将在用户任务栏的通知区域中放置一个红色图标，并在登录时提示一条警告消息（图46）。该消息包含了链接，能打开安全中心的用户界面，界面里显示了与问题有关的信息，并且提供了解决问题的建议（图47）。

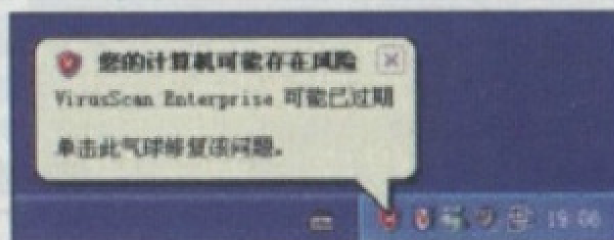



图46

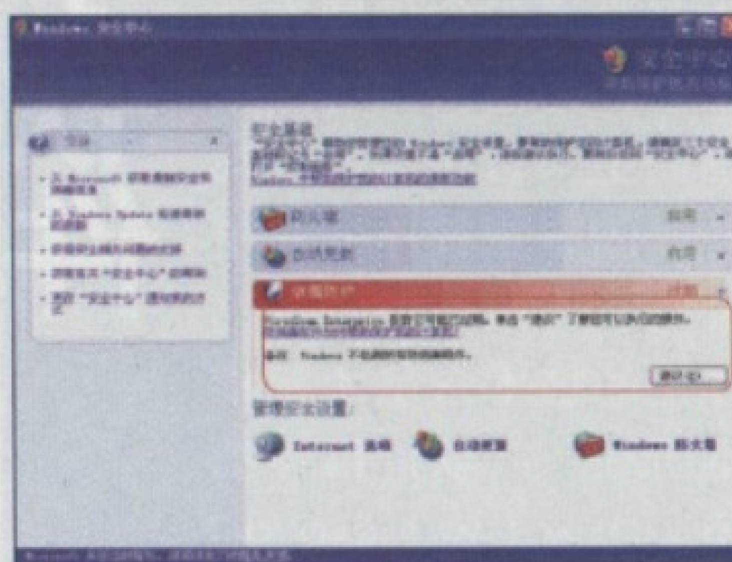


图47

SP2对盗版采取了比较宽容的态度，也体现了其以安全为主的设计目的。除了少数用旧盗版产品密钥（不能装SP1）的系统外，都可以安装SP2。

SP2的“添加或删除程序”中新增了默认过滤器，以解决查看日益臃肿的列表问题。由于应用软件的安全更新发布越来越频繁，这些更新会全部显示在“更改或删除程序”列表中，于是已安装程序的列表将变得拥挤不堪。而新的过滤器可以默认从列表中过滤更新，仅显示已安装程序。打开“添加或删除程序”面板，选择列表顶部的“显示更新”复选框，即可同时查看所有已经安装的更新和程序（图48）。不喜欢这个默认过滤的用户也可禁止这个过滤器，更改注册表：

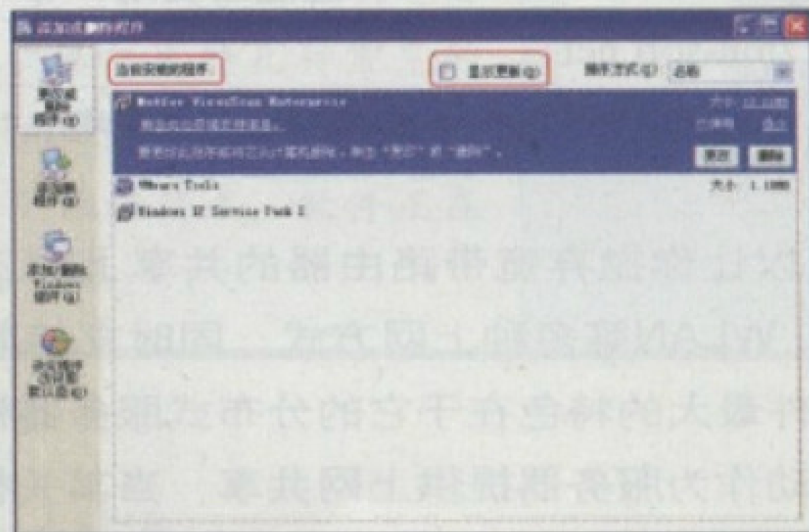


图48

WindowsRegistryEditorVersion5.00

[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Uninstall]

"DontGroupPatches"=dword:00000001

# 中国共享软件

继病毒、木马之后，各种针对IE的恶意软件如今在网络上真可谓层出不穷。前几天刚刚安装完一个软件，不小心把其中附带的广告软件也装了上去。这款名为Lop.com的广告软件通过各种极端手段把CoCo的浏览器弄得面目全非。赶忙去网上下载IE修复程序，却失望地发现国内修复软件绝大多数还仅仅停留在注册表、弹出窗口等简单层面上，真正能消除那些顽固恶意程序的几乎没有。看来要做软件，其中的技术含量才是根本所在。（软件推荐信箱：hylwrcool@hotmail.com）

■重庆 CoCo



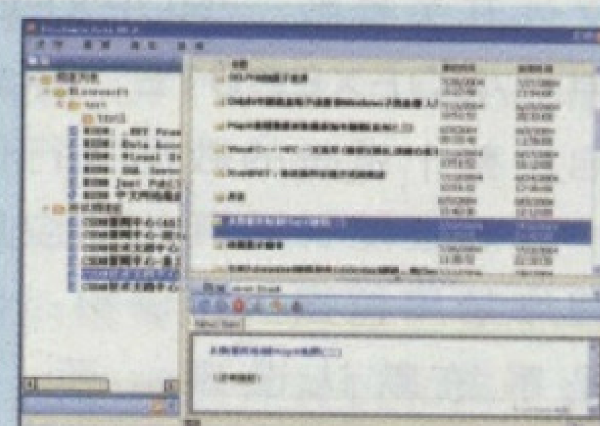
## 做一个飞火流星般的博客——FireDemon

□版本：v0.96Beta
□大小：3.2MB
□授权：免费软件
□作者：Radstudio
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://rad-studio.go.nease.net/
□下载：http://www3.skycn.com/soft/18630.html

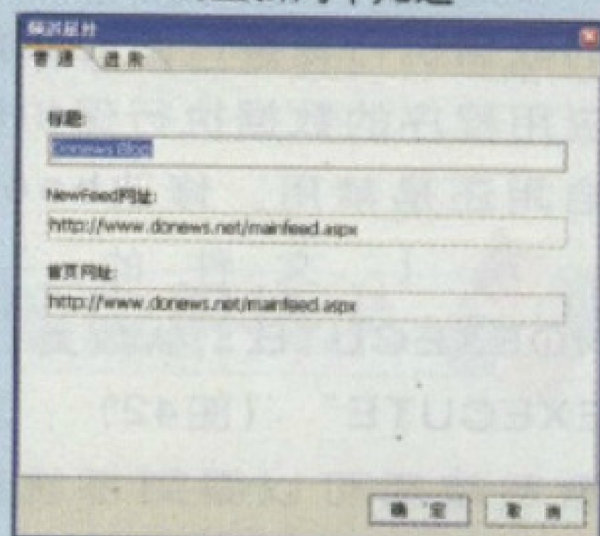
重点推荐



**说明：**一款用于RSS内容的网页新闻、博客文章阅读和管理的小工具，通过它，我们能从不同的来源访问到新闻而无需一个个地去打开那些网站。RSS被称为第二代互联网上的“推”技术，这种技术使得网络内容提供者（如门户和商务网站）可以向网友们不断实时地“推送”最新的信息。用户只要在本地定义所要阅览的内容和来源，新信息就不断地被实时“推”到面前，节约了无谓搜索的时间和精力。特别是针对现在风行互联网的“博客”站点，FireDemon能非常方便地读取这些站点的更新、浏览博客们的发言、添加自己的评论，直接在电脑桌面上即可快速进入博客世界。用户可以从网站中选择所需要订阅的每个频道的新闻内容，然后以滚动列表、浮动提示框等不同方式显示出来。正像其中文名称“飞火流星”一样，软件参考了国外同类优秀软件FeedDemon和NewzCrawler的特点，提高了浏览阅读过程中的速度和稳定性。FireDemon的出现，在网站和浏览者之间架起了一座快速沟通的桥梁。


网上新闻早知道

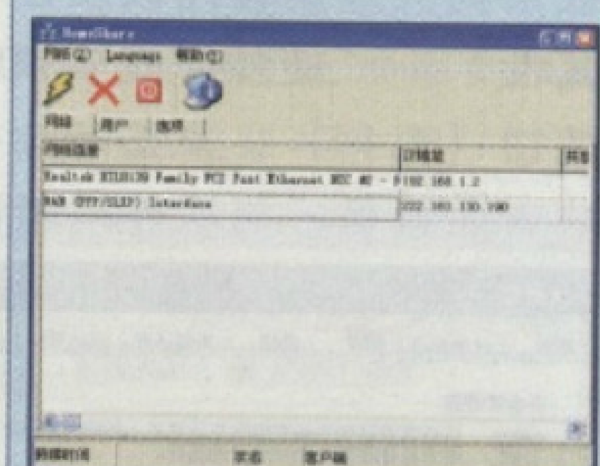
**点评：**现在上网最时尚的事情是什么？当然非“博客”莫属。博客的中文意思是“网络日志”，这个概念解释为使用特定软件，在网络上出版、发表和张贴个人文章的人。最近跟风潮流，CoCo也成为了一个不大不小的博客，坚持每天在网上记录一天来的心情和收获，也是个修身养性的好方法呢。也经常去各大博客站点闲逛，往往一逛就不能自拔，忘记了时间的流逝。FireDemon节省了我们的时间，它把需要查看的博客站点通过用户的自定义，分门别类地放在其中，不必打开IE，就能领略到博客世界的精彩纷呈。还在犹豫什么，快来成为一个“飞火流星”般的博客吧！


把自己常去的博客站点一网打尽

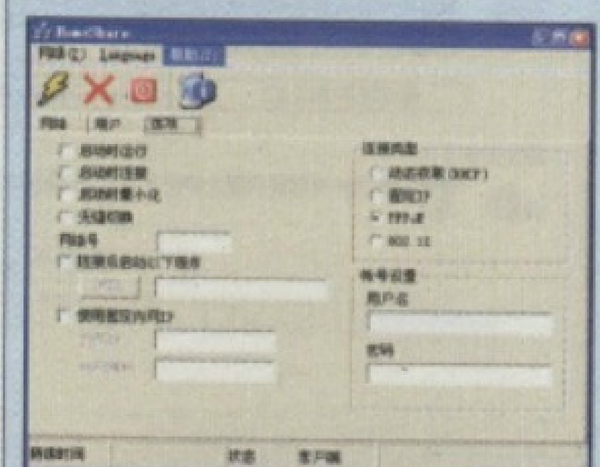
## 无需路由器的宽带共享——HomeShare

□版本：v1.6
□大小：1.2MB
□授权：共享软件
□作者：ZionSoft
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□注册费用：暂时免费试用
□主页：http://www.zion-soft.net
□下载：http://www.zion-soft.net/app/HomeShare_1.6_Setup.exe

**说明：**一款可以让你抛弃宽带路由器的共享上网工具，HomeShare能适应以太网、ADSL、有线宽带、WLAN等多种上网方式。同时支持单网卡共享上网，替网友们省下不少的硬件Money。软件最大的特色在于它的分布式服务器概念，家庭共同上网的几台机器，先开机的电脑就能自动作为服务器提供上网共享，当其关机后，其他电脑将会有一台自动转成服务器，保证网络的正常使用。经过测试，这种无缝切换可以让玩家在CS、Quake、联众世界中不会由于服务器的切换而导致游戏的断线。

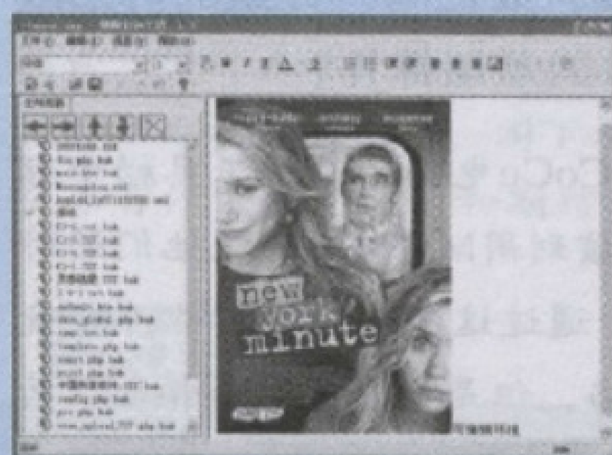

双击连接即可共享，就是这么简单

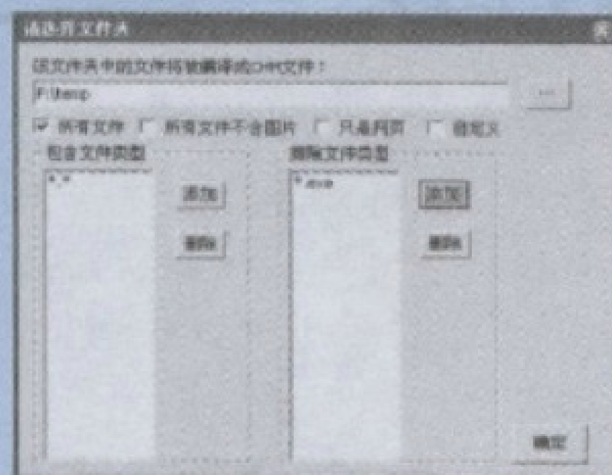
**点评：**如今一个家庭中配上几台电脑，也不过等闲之事。CoCo以前装宽带共享的时候，可是请上几个电脑高手，买上大把的路由器、网卡、网线。HomeShare这个小个头却可以让我们把这些烦恼通通抛掉，只要网线接好，一切自动上网。经过测试，软件在Win2000中速度稍微有些慢，但在WinXP中表现非常好，无缝切换也相当快捷，希望作者在新的版本中能不断地改进。


记住勾上“无缝切换”哦

## 零星文件我来管——琐碎打包

□版本：v1.3　□大小：820kB
□授权：免费软件　□作者：徐光辉
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://www.websamba.com/xumm8/
□下载：http://freehost24.websamba.com/xumm8/setup13.exe


直接嵌入的可编辑环境


多重过滤手段，保证最重要的文件

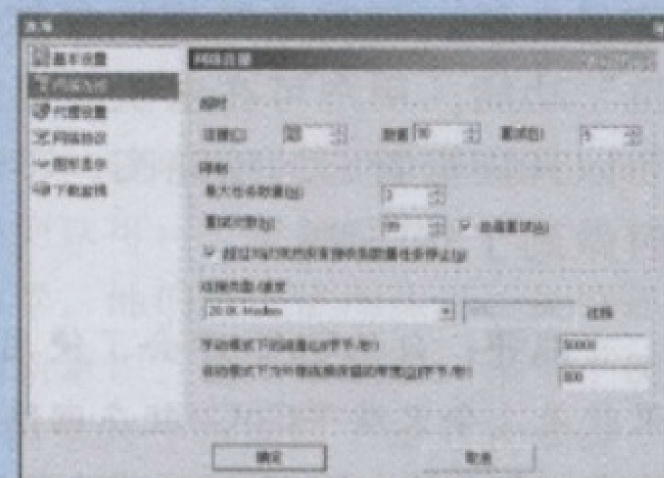
**说明**：一个将你硬盘中那些零星的小文件进行打包管理的小工具。使用电脑的时候，我们总是会生成一些很小的文件，如偶尔找到的一篇好文章、从网上保存心动的小图片、编程时的一小段代码等，这些文件零零散散地堆积在硬盘上。利用“琐碎打包”这个小工具，可以帮助你将这些文件打包成一个CHM文件，并给每个文件加上相应说明。同时利用CHM文件本身提供的查询功能，可以方便地对这些琐碎文档进行全文检索。软件采用压缩的方式进行打包，节省空间的同时也大大减少了磁盘的碎片比率。

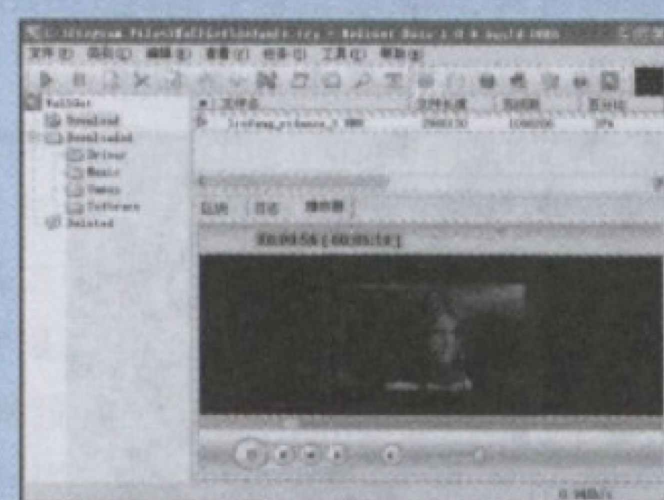
**点评**：CoCo有一次使用磁盘碎片整理工具查看自己的硬盘，才发现很多零碎的文件将磁盘分割得七零八落。这些文件都是好不容易在网上找到的东西，删除了太可惜。正想来个RAR压缩包将他们全部卷进去，偶然发现了这个小工具，能把零碎文件编译成可直接浏览的CHM文件。同样是将文件打包压缩，“琐碎打包”做到了WinRAR所无法做到的文件说明和全文检索功能，同时免去了在RAR中每次都需要将其解压出来的麻烦，是一个非常值得称道的创意。

## 影音文件，边下载边播放——WellGet

□版本：v1.0Build0805Beta　□大小：435kB
□授权：免费软件　□作者：王鹏
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://www.wellget.com/
□下载：http://on165-http.skycn.net:8181/down/WGSetup.exe

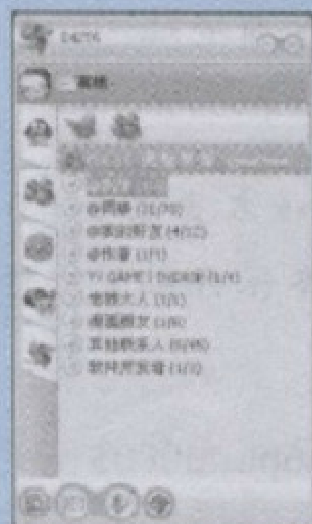
**说明**：一款支持网络影音流媒体的下载工具，最大的特色在于它摆脱了以往下载工具必须在下载完后才能正常使用所下载内容的限制，可直接使用正在下载的文件。通过这种被作者命名为“Downloading&Playing（D&P）”的技术，你可以毫无障碍地欣赏到仍然处在下载中的影音文件。一个半小时的电影，如果下载需要的时间也是一个半小时，你完全可以在下载的10分钟后启动D&P功能，电影下载完成，你也就欣赏完了。对于像CoCo一样的急性子影迷来说，最快时间抢先享受到大片的乐趣，是再兴奋不过的事情了！


毫不逊色的下载功能


令人惊叹的边下载边播放！

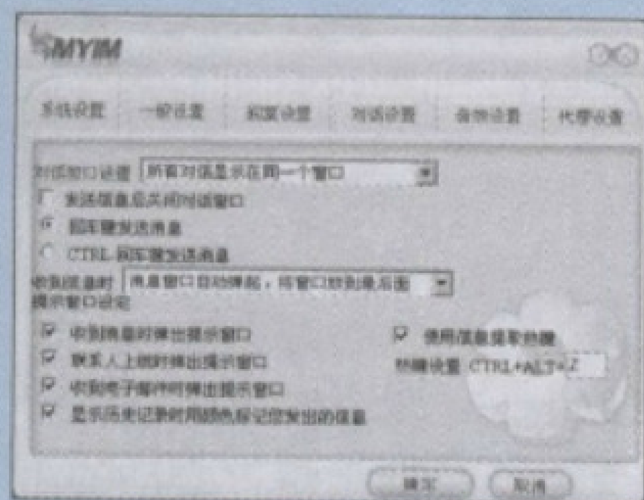
**点评**：已经趋于成熟的下载软件市场，新生工具要想有发展，自然需要靠那种灵光一闪的非常创意。影音传送带是如此，比特精灵也是如此。这不，WillGet也凭借着“边下载边播放”的创意，试图打入强手如林的同类市场。通过测试，CoCo发现软件仅支持几种常见的RM、WMV等流媒体文件的直接播放，对XviD等非流媒体的支持却不太理想。既然以这个创意来吸引用户，希望在以后的版本中能加强它，做出他人所不能模仿的独特技术。软件正在论坛上广泛征集中文名称，有兴趣的软件迷们不妨去开动开动你的脑筋哦。

## 三个聊天一个帮——MyIM


QQ、MSN、ICQ一网打尽

□版本：2004PreviewBuild0630　□大小：4.8MB
□授权：免费软件　□作者：MyIM
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://www.myim.com.cn
□下载注册：http://www.myim.com.cn/downloads/MyIMBeta0630.exe

**说明**：一款基于Windows操作系统的多协议即时通信的聊天工具，软件内置了MSN、ICQ/


让QQ拥有MSN的风格!

AIM、Yahoo、QQ等5种聊天软件的通信协议，可以方便地导入这些软件中的用户资料和聊天记录。你可以使用MyIM直接和QQ、MSN的用户进行交流而只需在机器上安装MyIM！针对某些网虫同时“多进程”聊天的情况，MyIM很有创意地提供了一种灵活的聊天窗口排列方式，可将同一种IM服务的对话放在同一窗口，或把同一分组的对话放在同一窗口，大大减少了用户面对多个对话时切换不同窗口的烦琐操作。

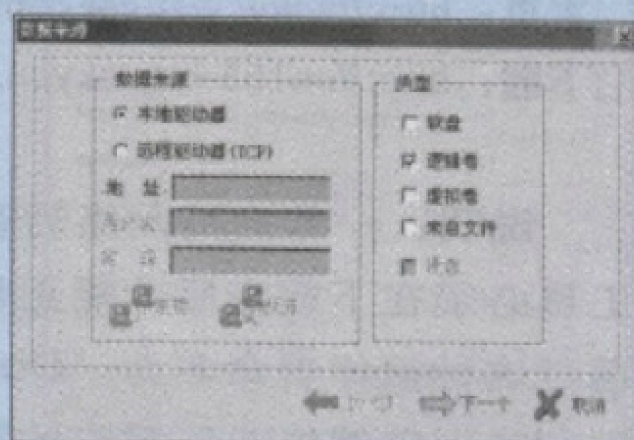
**点评：** 工作和学习中，为了和网上各种不同人士进行交流，CoCo电脑的系统工具栏中摆满了各种聊天工具的图标，一旦上网，那些图标就闪烁不停，是该到用MyIM去通吃他们的时候了。MyIM就像一个大容器，将各个聊天软件包容在它的旗下，通过这种包容性，你可以使MSN聊天变得十分QQ化，也可以给QQ的交流方式赋上MSN的风格。但是软件偶尔会弹出页面脚本错误的提示，希望软件在以后的版本中不断加强软件的稳定性。

## 数据丢失不发愁——DataExplore

□**版本**：v1.7　□**大小**：1.1MB
□**授权**：共享软件（只能导出4个文件）　□**作者**：黄志波
□**平台**：WinNT/2000/XP　□**注册费用**：200元
□**主页**：http://www.dataexplore.net/
□**下载**：http://k888.k989.com/wened/soft/数据恢复大师.rar

**说明**：一款好用的数据恢复工具，DataExplore可帮助你快速恢复因误删除、突然停电、磁盘被格式化甚至物理损伤等事件而丢失的文件和数据。软件支持Windows系统下的所有分区格式，采用类似资源管理器的方式并组织被删除的磁盘扇区和文件，被用户删除的文件会以醒目的红色叉标识。这种方式对于普通电脑用户来说，使用起来非常容易上手。与同类数据恢复软件相比，DataExplore最吸引人之处就在于它的“提前预览”功能。用户可在未恢复出文件的情况下预览被删除的文件内容，对于图形文件，还可以直接查看它的缩略图。不但帮你找出所有的可恢复文件，而且让你在恢复数据的同时做到了然于胸。


恢复文件之前允许先进行预览


能恢复的不仅仅是本地硬盘文件

**点评**：自从CoCo学会了使用Shift+Del不经过回收站直接删除文件的方法后，直接造成的后果就是，今天清早CoCo就在网络上开始搜寻数据恢复软件，希望能找回刚刚不小心删除的一篇文章。偶见DataExplore，其文件预览功能更是让CoCo爱不释手。值得称道的是，作者在开发软件的同时，撰写了容量高达32MB的帮助文档，从理论和使用上对DataExplore进行了非常详细的解说。任何用户无需求助他人，直接使用该文档，即可毫无障碍地完成数据恢复工作。

## 软件更新快报

微软继续着Patch产品的优良传统，号称史上最豪华的补丁XP SP2也隆重推出，一时间软件迷们争相下载，把网络带宽阻得水泄不通。除了修正Windows系统的Bug，微软还试图将其打造成更加强大的“航空母舰”。一个产品的升级补丁都能闹得沸沸扬扬，也许只有微软这种超级怪兽才能做到。闲言少叙，来看软件。

**FlashGet**：国内最为知名的下载软件之一，面对不断涌现的竞争对手，其软件更新频率明显加快。版本升级至1.65Beta，开始支持大于4GB的文件，修复了以前版本中的一些Bug。推荐下载更新地址：http://www.amazesoft.com/beta.htm。

**MSNShell**：隐身登录MSNMessenger的绝好工具，版本更新至3.1.0.531，新增了电台标签、收藏标签和QQ标签，修正了大量的兼容性错误。推荐下载更新地址：http://www.msnshell.com/download.htm。

**比特精灵**：集下载与管理于一身的BT客户端工具，版本更新至2.6.3，增加了超级种子模式和HTTP扩展（HTTPBT），改善了磁盘缓存，修正了一些细微的Bug。推荐下载更新地址：http://www.bytelinker.com/bs.htm。

**Maxthon**：MyIE2的后继者，仍处在测试阶段的多窗口页面浏览工具，版本更新至1.0.0220Beta，改进了弹出窗口的过滤，修正造成某些视频聊天室死机和Unicode版本保存配置文件的错误。推荐下载更新地址：http://www.maxthon.com/chs/download.htm。

**木马克星**：能识别5000余种木马并将它们彻底查杀的小工具，版本更新至5.46build0805，更新了扫描硬盘功能，加快了扫描的速度和稳定性。推荐下载更新地址：http://www.skycn.com/soft/3252.html。

从当年寥寥可数的网络蚂蚁、友情强档到今天遍布网络的软件资源，我们的国产共享软件走过了风风雨雨的5年。软件是商业产品，需要注册收费的概念已经深入人心。对于软件作者来说，每天都能收到用户的注册，是一件再开心不过的事。通过网络，我们的软件开发者也找到了一个很好的销售模式，针对共享软件的网络注册收费问题，本期话题：很多人认为国产共享软件很难收到注册费，阁下是怎么看待这个问题的？你对网络注册代理商的服务有什么样的评价和期待？

本期话题：

# 互联网时代的共享软件注册

确实，长期的盗版养成找注册码的习惯和用户对网上支付的不信任，使软件在国内很难收到注册费，我的软件发行一年只收到过17份注册费。而且，网络使国产软件和国外产品直接竞争，人家做得完善而且到处是注册机，除非你的软件有很吸引人的地方，否则很难收到注册费。“支持国产软件”这句话绝大部分人的理解是发信鼓励你，而不是注册。

——《PhoXo》作者 付黎

注册费的收取，最主要的就是诚信问题。共享软件是用户先试后买，即用户用后满意就付款，然后软件开发者就发注册认证信息或正式版，问题的关键就在这里，要做到用户信任，就必须保证诚信。在这方面，中国共享软件注册中心的服务是相当不错的。

——《LoyMusic-CardMaker》作者 罗义

每当我和其他共享软件作者谈到注册费的时候，几乎每个人都表现出激动渴望的神情，大家对注册费真是太渴望了！其实很多共享软件作者心中并不是用户们想像的那么“唯利是图”，更多的人只是想等到那份成功的喜悦。目前职业共享软件作者毕竟是少数，绝大多数人还是有自己的正式工作，并非完全靠注册费过活，所以支持他们的还是那份成就感和认同感，而注册费就是那种感觉的表达。

回顾国内比较成功的共享软件的发展历史，它们也都经历了痛苦的摸索期才逐渐成熟起来。同时国内注册费的概念正在逐步深入人心，由过去的理直气壮用盗版变为沉默回避，这是可喜的现象，所以我个人认为，只要坚持下去，早晚会得到应有的回报。

——《闪电效果器》作者 OliverLee

在国内，很多用户都没有树立起软件是商品这一概念，总想买盗版光盘。还有一些用户则是对于汇出去的钱是否能收到不太放心，他们还是习惯于“一手交钱一手交货”的交易方式。但还是有人收到了注册费，而且收入不少，可见共享软件在中国还是大有希望的，当然这需要共享软件作者、共享软件注册代理商及消费者共同努力。对于“中国共享软件注册中心”的服务，我是很满意的。他们的服务很专业化。我对他们的希望是：增加更好、更快捷方便的交款方式，还有就是增加对海外用户的支付平台。

——《五笔打字通》作者 何云峰

我是从2003年开始做共享软件的，虽然收入不多，但每个月的上网费是赚回来了。感觉共享软件的收费渠道很重要，以前是自己通过自己的银行帐户收费，收到注册费很少，后来加入了网路科技，收费渠道多了，注册人数就多了。现在网路科技开通了电话注册，比银行汇款方便多了，只是代理环节收取的费用太多。对网路科技提供的服务确实感觉到很满意，我经常打电话去询问问题，每次的服务都很周到。

——《电子鹦鹉》作者 张健



## 创意催生软件，成功却不能依赖创意

■WellGet 作者 王鹏

WellGet依靠独家的“边下载边播放（D&P）”技术引起了我们很大的注意。借助网络，我们联通了这位刚刚出差归来的作者王鹏。

我们首先聊到的问题仍然是要在强手如林的下载软件中杀出自己的血路，是一件谈何容易的事情，我们担心王鹏的信心和技术实力。“当然有信心，自己感觉起点也有些高，不过我有自己独特的技术含量（D&P）在里面。其实从2000年网络蚂蚁兴起的时候我就在编写同类软件，当时可能是程序员纯技术的思想作怪，当完成了我想要的功能后，就没有再继续开发下去。”谈到这里，王鹏流露出少许的遗憾。

非常好的D&P创意，让网友无需等待就能享受影音震撼，但这个创意不怕其他同类软件模仿而造成自己用户的流失么？

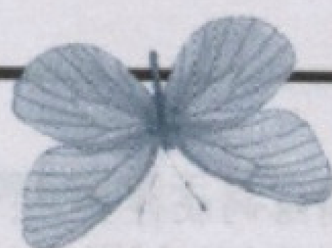
“我不介意别的软件学习我的D&P功能，那说明我的创新得到认可！”王鹏笑道，“可是如果只是一直跟着学，他们就会被淘汰了。关键还是要有自己的创新意识，这个很重要。举一个例子，RTSP会话信息对于不同的下载方式来说，应该是不一样的，但有些下载软件几乎将所有的信息都固定成相同的代码，这是不允许的。所以我耐心研究了其中的细节，做到完全模拟Realplayer方式的实现。掌握技术后，将来无论Real的认证方式怎么改，我都可以立刻搞定。”

既然这样，这个技术的实现为什么在软件的宣传中没有重点提到呢？

“反复强调我实现了这个认证、那个协议等，形如武侠小说中在别人面前炫耀自己的招式，而不是内力，花拳绣腿是打不过内功高手的。现在相当于正处在修炼内力的阶段，面对很多软件做成收费的现状，个人认为WellGet深入人心变成一个品牌，比收几个注册费、满天都是破解版有意义。”

王鹏MSN的签名是“Change yournetworklife”，是否意味着WellGet将来会走更加时尚化的路线，而不是单纯的下载工具呢？

“是这样的想法。我肯定2年后的WellGet比现在应该优秀100倍，还有很多诱惑用户的好点子尚未写成代码呢！”对于充满自信和不服输精神的王鹏来说，感觉没有比超越让他更快乐的了。


一个多媒体作品，光有动画是不够的，为了追求作品的感染力和震撼力，往往还需要在作品中加入声音效果，这样不仅能表达更多的情感信息，更重要的是它能调节观众的心情。本期我们将主要介绍FlashMX的声效。

# 声效

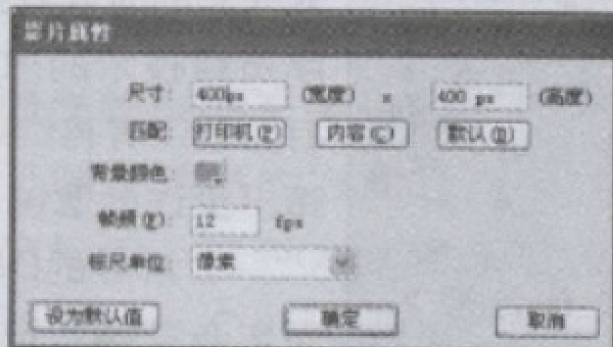
## ——Flash MX多媒体制作系列连载（七）

■北京 潇湘工作室

## 实例制作：音乐播放器

本实例中，将制作一个简单的音乐播放器，读者将通过本实例学习音效内容，并复习前面所学过的知识。

1.按Ctrl+N键新建一个fla文档。选择舞台，单击属性面板上的尺寸按钮，在弹出的“文档属性”对话框中，设置尺寸为400×400，背景色为灰色。如图1所示。


图1

### 导入声音

声音在使用前一般先要将其导入到库中，用户可将以下声音文件格式导入到FlashMX中：

(1) WAV（仅限Windows）

(2) AIFF（仅限Macintosh）

(3) MP3（Windows或Macintosh）

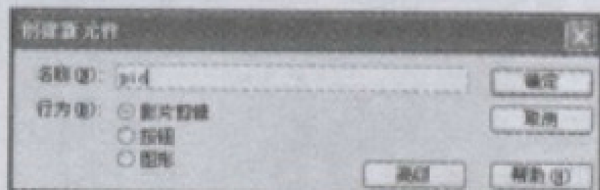
**导入声音的步骤如下：**

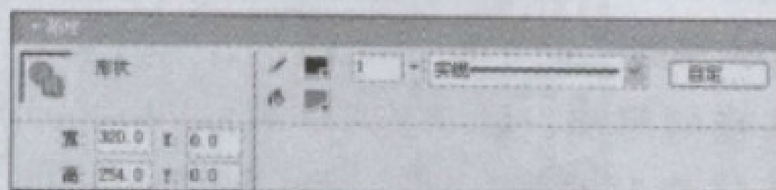
1.执行“文件”→“导入到库”命令，打开对话框。

2.从对话框中选择需要导入的声音文件，单击“打开”按钮即可导入到库中。

导入到库中的声音在库面板中用图标表示，选中声音，单击面板右上角的按钮可播放该声音，单击按钮可停止。

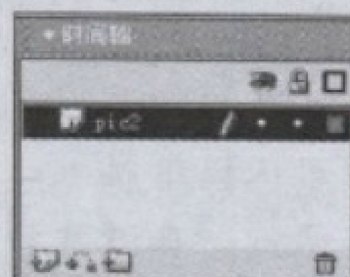
2.按Ctrl+F8打开“创建新元件”对话框，在对话框中设置“行为”为影片剪辑，并输入名称pic，如图2所示。单击“确定”进入pic影片剪辑的编辑环境。单击工具箱中的矩形工具□，单击颜色区的填充色按钮，在弹出的颜色块面板中选择黑色。在舞台上拖动绘制一个矩形，这将作为放映图片的区域。单击工具箱中的箭头工具，框选舞台上的矩形，在属性面板中设置其宽为320，高为254，中心坐标为（0,0）。如图3所示。

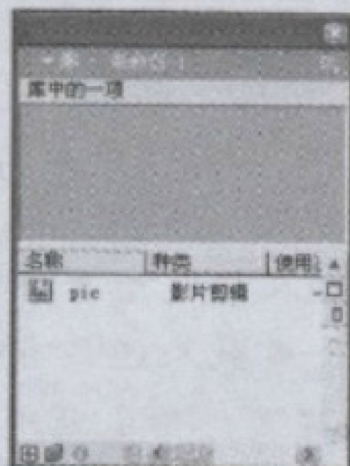

图2

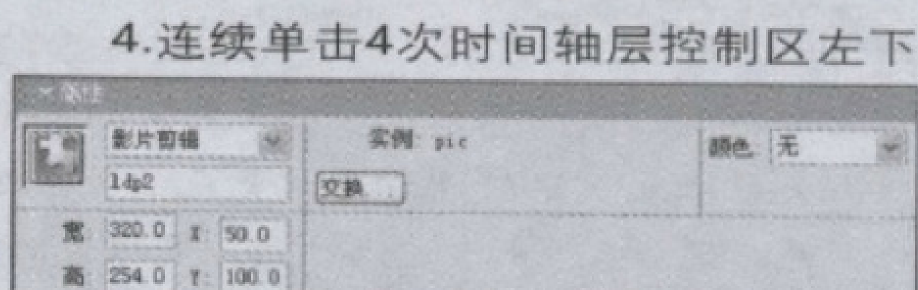

图3

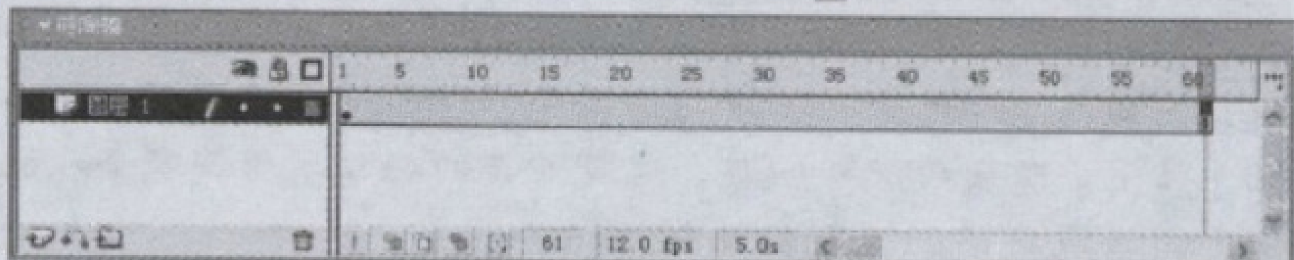
**说明：**因为后面要导入的图片大小为640×507，这里要导入后变成缩小一半，所以设置宽为320，高为254。

3.单击舞台左上角的场景1按钮，回到场景1。双击时间轴层控制区的图层1，将其命名为pic2并回车。如图4所示。按F11打开库面板，如图5所示。将pic影片剪辑拖到舞台上放置，并在属性面板中设置其位置坐标为（50,100），实例名称为ldp2。如图6所示。单击pic2层第61帧，按F5扩展静止帧到61帧处。如图7所示。

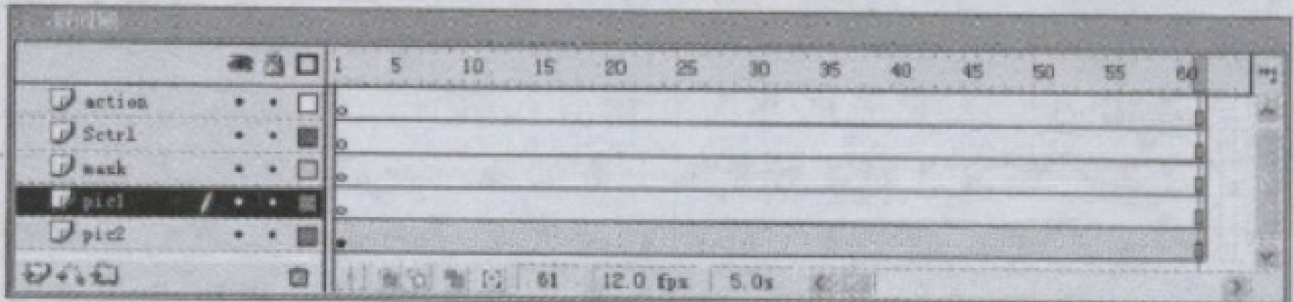

图4

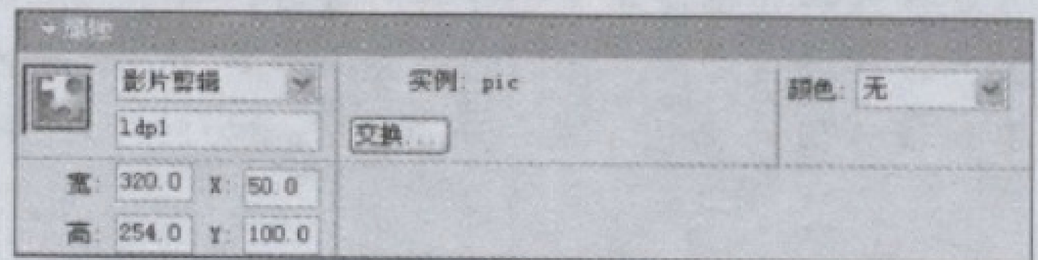

图5


图6


图7

4.连续单击4次时间轴层控制区左下角的按钮增加4个图层，并从下到上依次将其命名为pic1、mask、Sctrl和action。如图8所示。单击图层pic1，将pic影片剪辑从库面板中拖到舞台上放置，并在属性面板中设置其位置坐标为（50,100），实例名称为ldp1。如图9所示。


图8


图9

5.单击图层mask（这将作为遮罩层），将pic影片剪辑从库面板中拖到舞台上放置，并在属性面板中设置其位置

### 向影片中添加声音

将声音导入到库中后，就可以向影片添加声音了，最好把声音放在一个独立的层上，这样便于控制管理。

**步骤如下：**

1.单击时间轴层控制区的增层按钮为声音新建一个独立的层。

2.单击为声音新建的层，按F11打开库面板，直接把所要添加的声音拖到舞台上即可，添加了声音的层上将有一声音的波形示意图标。

还可以用下面的方法向影片中添加声音。

1.单击时间轴层控制区的增层按钮新建一个层。

2.单击为声音新建的层，打开属性面板，可以看出，属性面板右侧有为声音设置的项，如图10所示，单击声音右边的下拉列表，里面列出导入到库中的所有声音文件，选择某个声音文件即可将其添加到当前层中。

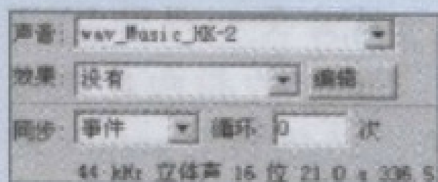


图10

这里除添加声音外，还可以为添加到影片中的声音进行设置，有如下几方面：

(1) 设置效果

效果下拉列表中有如下几个选项：

无：不对声音文件应用任何效果。

左声道/右声道：只在左或右声道中播放声音。

左淡出右淡入/右淡出左淡入：会将声音从一个声道播放逐渐切换到另一个声道播放。

淡入：声音播放时逐渐增加其幅度。

淡出：声音播放时逐渐减小其幅度。

自定义：用户可通过使用“编辑封套”来创建自已的声音效果。

(2) 设置同步

同步如下几个选项：

事件：将声音和一个事件的发生过程同步起来，事件声音在它的起始关键帧开始时播放，并独立于时间轴播放完整个声音，即使SWF文件播放停止也会继续播放。

开始：与“事件”选项的功能相近，但如果有声音正在播放，则不会播放新的声音实例。

结束：使指定的声音静音。

音频流：启用该项Flash将强制动画和音频流同步。如果Flash不能足够快地绘制动画的帧，就跳过帧。与事件声音不同，音频流随着SWF文件的停止而停止。而且，音频流的播放时间绝对不会比帧的播放时间长。我们常采用音频流的方法来制作MTV。

(3) 编辑声音

单击编辑按钮或在效果下拉菜单中选择“自定义”项，将弹出如图11所示的“编辑封套”对话框，用户可以利用该对话框来对声音进行编辑。

在对话框中有上下两个大的带有波形显示的封套控制区，分别用来控制左右声道的声音播放，用户可以单击控制区任一处添加封套，如图12所示，拖动封套可以改变其位置，将封套往区域外拖即可删除封套，Flash允许添加最多8个封套来设置声音效果。封套设置的是声音播放的音量。

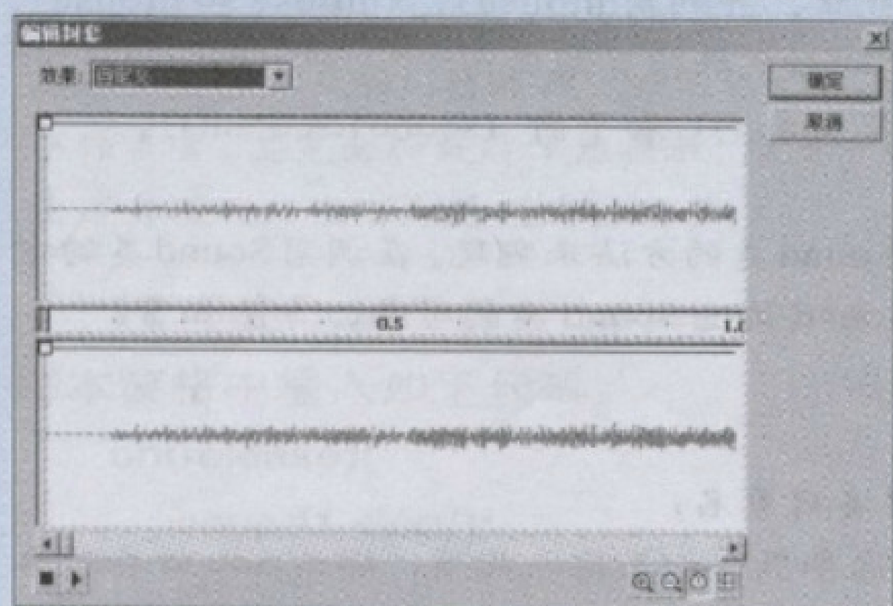


图11

拖动声音起点或声音终点可以控制声音播放的起止位置。另外“编辑封套”对话框中还有一系列按钮用于控制显示和播放，这里不再赘述。除以上设置声音的方法外，还可在属性面板的“重复输入框”输入一个值，以指定声音播放的次数，或者选择循环以连续重复声音（音频流最好不要采用循环方式）。

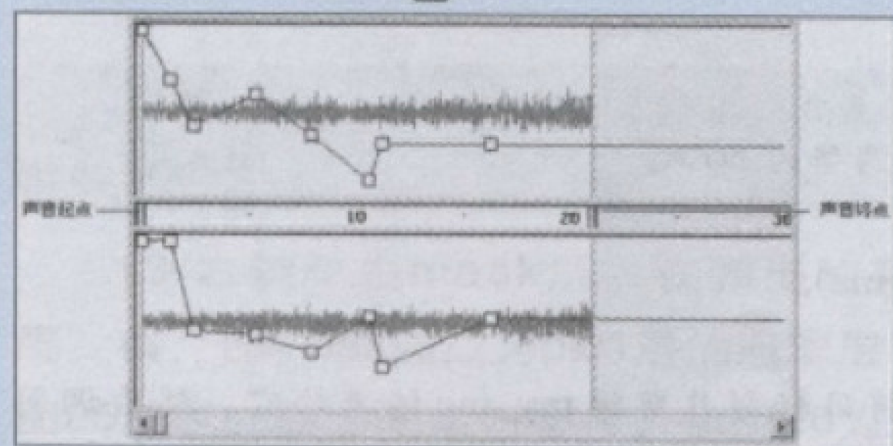


图12

坐标为（370,100）。如图13所示。分别单击mask层第2帧、第21帧、第31帧和第51帧，并分别按F6插入关键帧，如图14所示。单击mask层第21帧处，单击舞台上的pic影片剪辑，在属性面板中设置其位置坐标为（50,100），如图15所示。对mask层第31帧处的pic影片剪辑，也在属性面板中设置其位置坐标为（50,100）。单击mask层第51帧处舞台上的pic影片剪辑，在属性面板中设置其位置坐标为（-270,100），如图16所示。分别右键单击mask层第2帧和第31帧，从快捷菜单中选择“创建动画”命令。时间轴如图17所示。

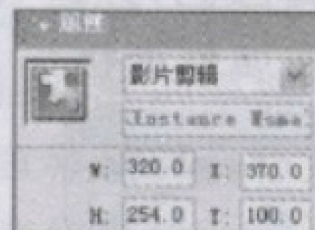


图13

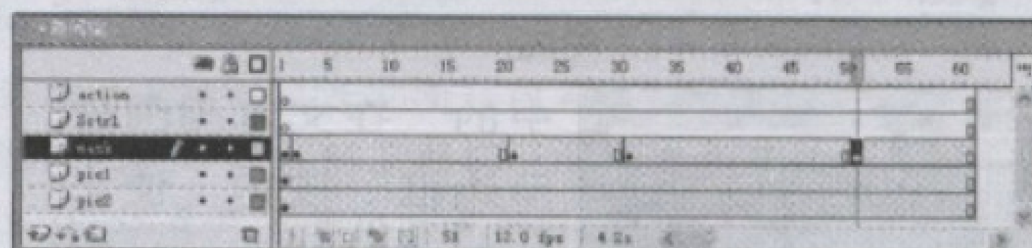


图14

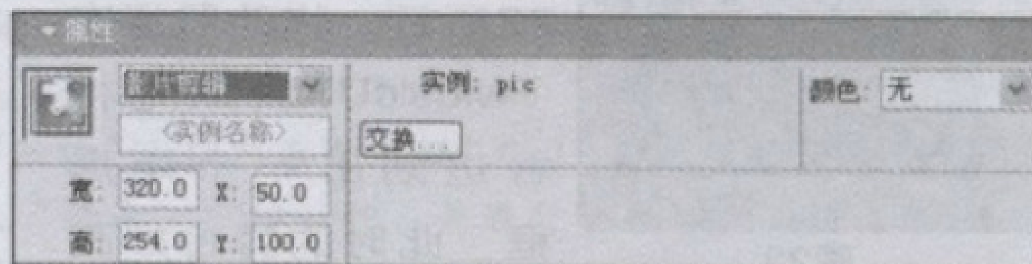


图15

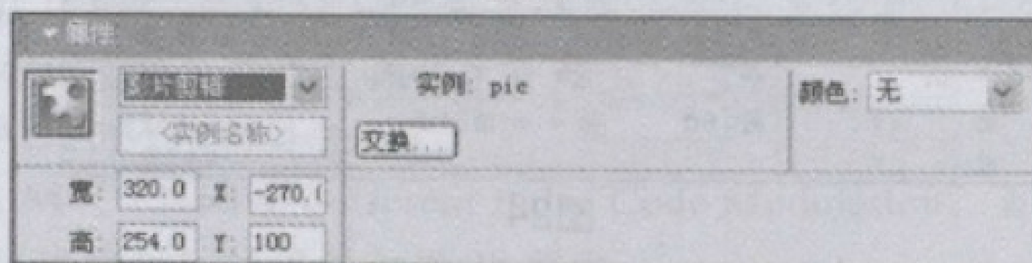


图16

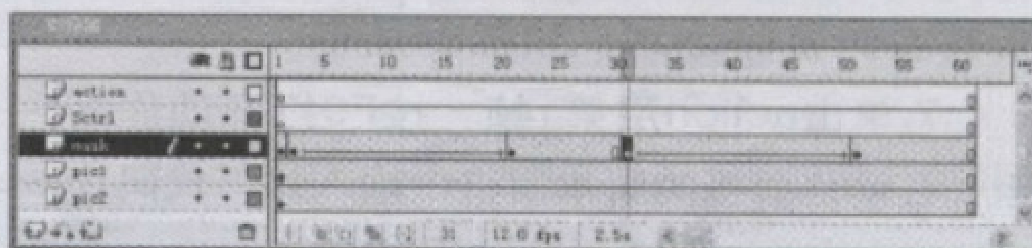


图17

6.执行“窗口”→“公用库”→“按钮”命令打开“库-按钮”面板。打开面板中的“CircleButtons”元件夹，如图18所示。依次将其下的play和stop按钮元件拖到Sctrl层舞台上的合适位置，如图19所示。单击工具箱中的文本工具，在属性面板中设置文本类型为“静态文本”，字体为“Times NewRoman”，字体大小为20，字体颜色为白色，如图20所示。单击Sctrl层，单击舞台上的合适位置，输入“Music URL：”，如图21所



图18

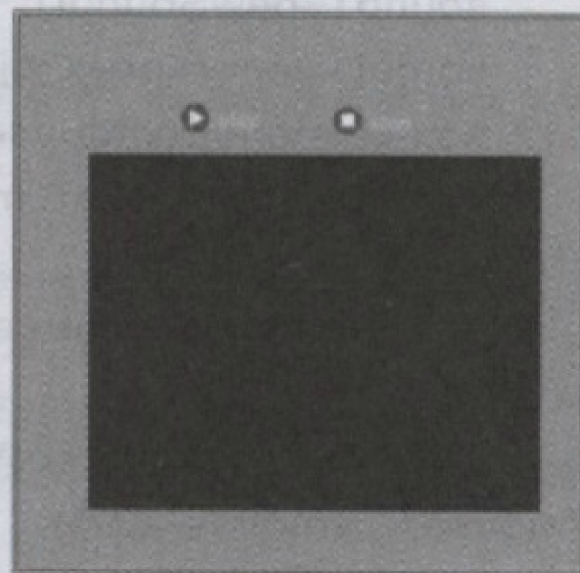
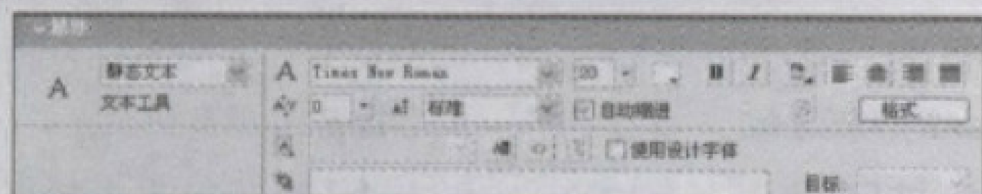
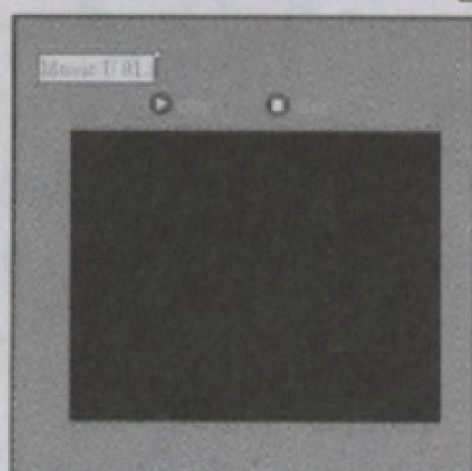
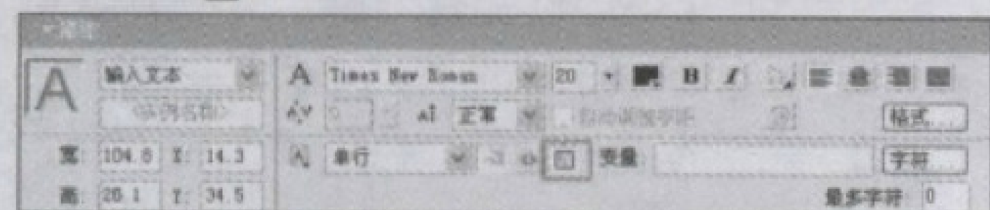


图19

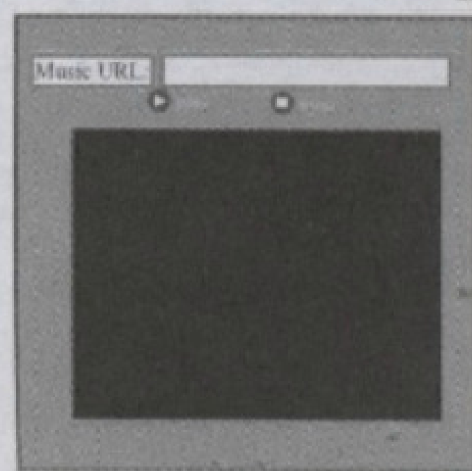

图20

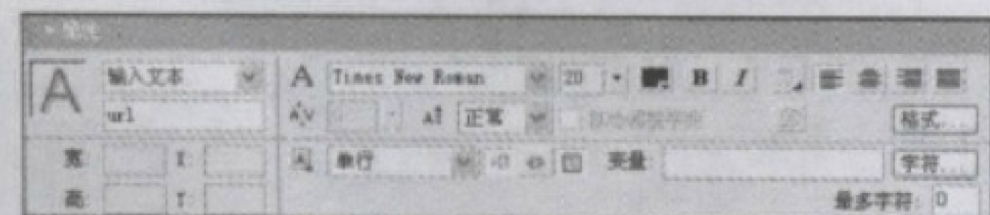

图21

示。重新设置属性面板中文本类型为“输入文本”，字体为“TimesNewRoman”，字体大小为20，字体颜色为黑色，并单击属性面板


图22

中的“在文本周围显示边框”按钮，使之处于按下状态，如图22所示。拖动鼠标在“MusicURL：”字样右边划出一个矩形框，此时的舞台如图


图23


图24

23所示。单击矩形框内部，在属性面板中设置其实例名称为url，如图24所示。

7.单击action层第1帧，按F9打开动作面板，在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
var picnum1=1,picnum2=2;
loadMovie("pic/pic"+picnum1+".jpg",ldp1);
loadMovie("pic/pic"+picnum2+".jpg",ldp2);
ldp1._height=0.5*ldp1._height;
ldp1._width=0.5*ldp1._width;
ldp2._height=0.5*ldp2._height;
ldp2._width=0.5*ldp2._width;
sound1=newSound();
someListener=newObject();
someListener.onMouseMove=function(){
  _root.createEmptyMovieClip("mouse1",1);
  if(Math.abs(mouse1._ymouse-227)<100){
      sound1.setVolume(Math.abs(mouse1._ymouse-227));
  }else{
      sound1.setVolume(100);
  }
      sound1.setPan(mouse1._xmouse-210);
}
Mouse.addListener(someListener);
stop();
```

(1) loadMovie("url",level/target[,variables])

在播放原始影片的同时，将SWF或JPEG文件加载到FlashPlayer中。loadMovie动作可同时显示几个影片，并且无需加载另一个HTML文档就可在影片之间切换。如果不使用loadMovie动作，则FlashPlayer显示单个影片（SWF文件），然后关闭。

url为要加载的SWF文件或JPEG文件的绝对或相对URL。

Target为指向目标影片剪辑的路径，目标影片剪辑将替换为加载的影片或图像。只能指定target或目标影片的level两者之一，不能同时指定两者。

Level是一个整数，指定FlashPlayer中影片将被加载到的级别。

Variables为可选参数，指定发送变量所使用的HTTP方法，该参数须是字符串GET或POST。如没有要发送的变量，则省略此参数。GET方法将变量追加到URL的末尾，该方法用于发送少量变量。POST方法在单独的HTTP标头中发送变量，该方法用于发送长的变量字符串。

本例中，picnum1和picnum2分别为加载到ldp1和ldp2的图片序号，图片存储在本swf文件目录的pic目录下，并以pic1.jpg～pic9.jpg作为名称。

(2)

```
ldp1._height=0.5*ldp1._height;
ldp1._width=0.5*ldp1._width;
ldp2._height=0.5*ldp2._height;
ldp2._width=0.5*ldp2._width;
```

图片大小为640×507，由于只需要载入到320×254大小的空间，所以一开始载入时设置了其长宽均为原来的一半。

(3)

```
someListener=newObject();
someListener.onMouseMove=function(){
  _root.createEmptyMovieClip("mouse1",1);
  if(Math.abs(mouse1._ymouse-227)<100){
      sound1.setVolume(Math.abs(mouse1._ymouse-227));
  }else{
      sound1.setVolume(100);
  }
      sound1.setPan(mouse1._xmouse-210);
}
Mouse.addListener(someListener);
```

上述代码利用鼠标侦听器来获取鼠标的onMoouseMove（鼠标移动）事件，通过创建一个空的mouse1影片剪辑，并利用mouse1._xmouse和mouse1._ymouse来获得鼠标位置，再计算判断鼠标位置距离pic中心点（210,227）的距离大小来设置音量（sound1.setVolume()）和平衡（sound1.setPan()）。

(4) 使用脚本控制声音

脚本控制声音回放使用内置Sound类的方法来实现。在调用Sound类的方法之前，需要使用构造函数newSound构造Sound类的对象，方法如下：

soundname=newSound([target]);

参数说明如下：

soundname：所构造的Sound类对象名；

target：影片剪辑实例，是可选参数，如果输入此项，那么Sound类对象将控制该剪辑中的所有声音，例如代码：

```
soundA=newSound();
soundA.setVolume(50);
```

其将影片中所有声音的音量调整为50%。

又如代码：

```
movie_sound=newSound(my_mc);
movie_sound.start();
```

创建一个新Sound对象，并将目标影片剪辑my_mc传递给它，然后调用start()方法，该方法开始播放添加到my_mc中的所有声音。

8.单击action层第21帧，按F6插入关键帧，并在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
loadMovie("pic/pic"+picnum2+".jpg",ldp2);
```

**说明：**在该时刻加载图片到ldp2实例中。

9.单击action层第51帧，按F6插入关键帧，并在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
if(picnum1<9){
    picnum1++;
}else{
    picnum1=1;
}
picnum2=picnum1%9+1;
loadMovie("pic/pic"+picnum1+".jpg",ldp1);
```

**说明：**设置picnum1和picnum2的值，并将图片加载到ldp1中。

10.单击action层第61帧，按F6插入关键帧，并在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
gotoAndPlay(2);
```

**gotoAndPlay(scene,frame)**

将播放头转到场景中指定的帧并从该帧开始播放，如果未指定场景，则播放头将转到当前场景中的指定帧。其中，scene为播放头将转到的场景的名称，Frame为播放头将转到的帧的编号或标签。本例中，因为第1帧处的脚本为初始化脚本，所以以后要跳过初始化处，直接到第2帧处播放。

11.单击Sctrl层舞台上的play按钮，并在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
on(release){
    sound1.loadSound(url.text,true);
    sound1.start();
    play();
}
```

动态文本和输入文本的text属性指文本字段中的当前文本，这里通过url.text来获得输入文本中的文本（运行时需要输入音乐的路径和名称），loadSound()方法后面的参数true说明这是声音流，其在下载的同时播放；如果指定参数为false，则说明是事件声音，其完全加载后才能播放。这里下载后即调用start()方法进行播放，同时影片也开始播放。

12.单击Sctrl层舞台上的stop按钮，并在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
on(release){
    sound1.stop();
    stop();
}
```

**说明：**sound1.stop()使声音停止，之后，stop()方法使影片也停止播放。

13.右键单击mask层，在弹出的菜单中选择“遮罩层”项，使mask层成为pic1层的遮罩层，最后的时间轴如图25所示。接下来运行影片，如图26为运行时的某一刻，用户在“MusicURL：”右边的输入框中输入所要播放的

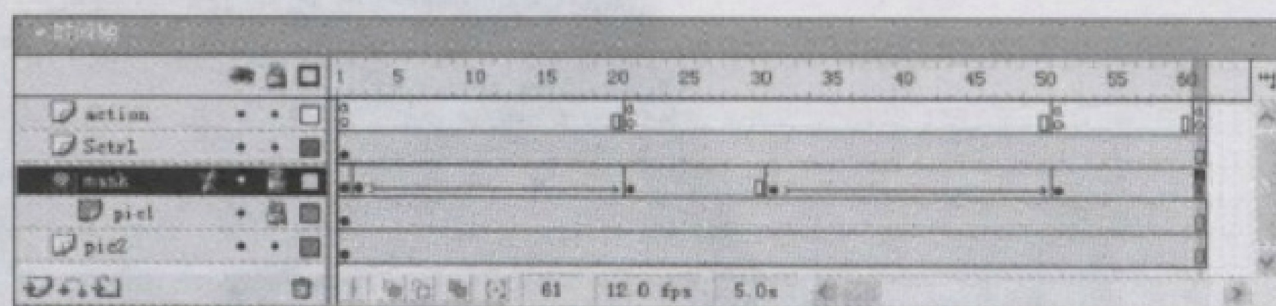


图25

MP3的位置和名称（本例中，我们将music1.mp3文件拷贝到当前Flash文件所在目录下music文件夹中），然后单击play按钮即开始播放，同时下方的图片进行拉帘式的变换，鼠标在不同位置移动时音乐声音和平衡都会产生变化。

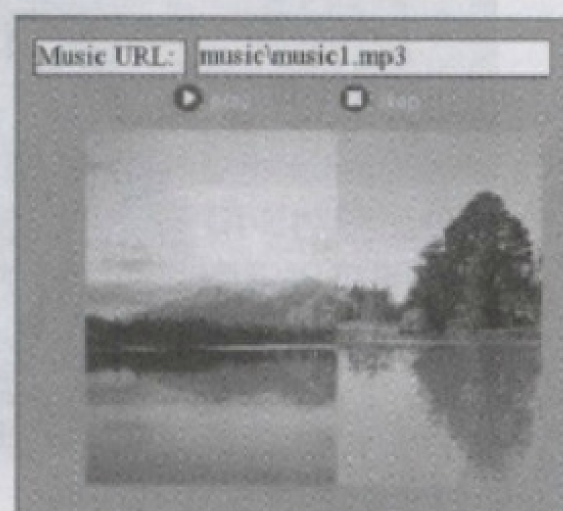


图26

## 导出声音设置

声音要占用大量的磁盘空间和内存，所以设置音频的导出属性很重要，我们常常在网上看到一些带有声音效果的Flash作品体积很小，这是声音导出设置的结果。下面我们来介绍声音的导出设置，以及一些要注意的问题。

1.右键单击属性面板中的声音元件，在弹出的菜单中选择“导出设置”项，弹出如图27所示的“声音设置”对话框。

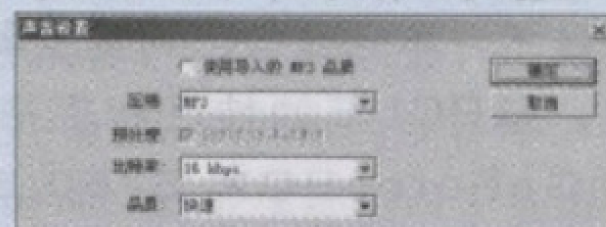
2.在“压缩”下拉列表中选择“默认”、“ADPCM”、“MP3”、“原始”或“语音”中的一种，并进行相应导出设置。

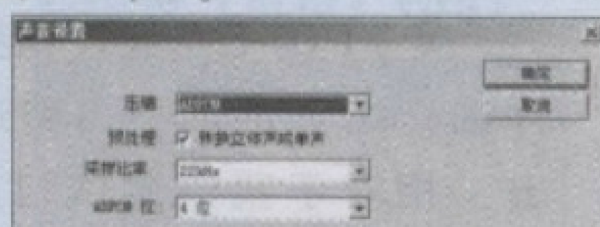
3.单击“确定”按钮完成设置。

除默认压缩方法外，其他压缩方式都需要进行设置，下面对各项以及相应的导出设置作简单介绍。

（1）ADPCM压缩设置

ADPCM（Adaptive Different Pulse Code Modulation，自适应音频脉冲编码）的设置如图28所示。


图27


图28

ADPCM压缩项用于设置8位或16位声音数据的压缩设置，像单击按钮这样的短事件声音，请使用ADPCM设置。

预处理：启用“转换立体声成单声道”会将混合立体声转换为单声。

采样率：控制声音的保真度和文件大小。较低的采样率可以减小文件大小，但也降低了声音品质。

Flash不能增加导入声音的采样率，使之高于导入时的比率。

（2）MP3压缩设置

用户如果导入的音频文件是MP3类型的音频文件，则可以使用导入的MP3品质设置其输出，只需要启用压缩列表上方的“使用导入的MP3品质”复选框即可，如果要进行其他设置，则禁用“使用导入的MP3品质”复选框，在设置栏中进行设置，如图27所示。

比特率：设置导出的声音文件中每秒播放的位数，Flash支持8kbps到160kbps CBR（恒定比特率）。当导出音乐时，要将比特率设为16kbps或更高，以获得更佳效果。

预处理：启用“转换立体声成单声道”会将混合立体声转换为单声。只有在选择的比特率为20kbps或更高时才可用。

品质：设置压缩速度和声音品质：“快速”选项的压缩速度较快，但声音品质较低。“中”选项的压缩速度较慢，但声音品质较高。“最佳”选项的压缩速度最慢，但声音品质最高。

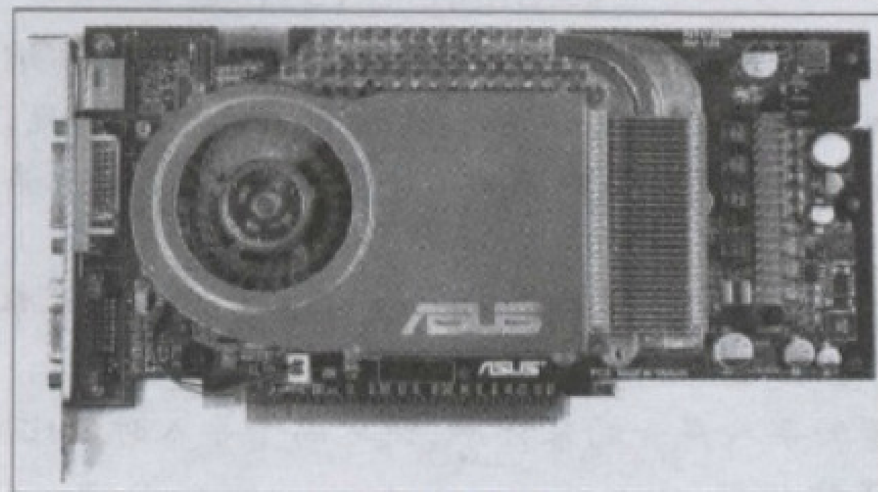
原始（RAW）压缩设置和语音压缩设置中各项和前面的一样，这里不再赘述。

# PCI-E显卡的第一代霸主
# ATI R423 VS NVIDIA NV45评测报告

■晶合实验室 魔之左手

在PCI-E总线技术及产品面世的初期，业界对PCI-E设备的关注主要集中在显卡方面，而显示芯片和显卡厂商也理所当然地对PCI-E总线表现出浓厚兴趣。尽管目前的3D显示芯片已进化为拥有相当强大运算能力的GPU/VPU，但在实际3D应用中仍需CPU及系统内存配合，必须通过显卡接口与CPU和内存交换大量数据。虽然AGP 8×接口带宽达到了2.1GB/s，但相对于目前高端3D显示芯片和CPU的处理能力而言，这样的数据交换速度还是有些捉襟见肘，因此全新的PCI-E X16以其先进的总线模式和更大的带宽（单向4GB/s），有望成为未来数年中3D显卡最理想的接口。

关于PCI-E总线及相关技术，本刊过去已刊登过多篇文章详细介绍，这里不再赘述。从PCI-E的特性和规格可以看出，相对于我们测试过的GeForcePCX 5750/5900、RADEON X300/X600等中端PCI-E显卡，基于ATI和NVIDIA新一代顶级芯片的R423和NV45，应当是更适合PCI-E接口的产品。


华硕NV45样卡

2004年年中，Intel以i915/925芯片组“强行”推广PCI-E总线有些出人意料，或多或少地打乱了ATI和NVIDIA的产品开发步伐，因此目前后二者用于PCI-E接口的产品大都从其AGP版本改进而来，甚至最高端的产品也是这样。目前ATI和NVIDIA最高端PCI-E接口产品的开发代号分别为R423和NV45，从目前我们得到的消息看，它们在核心方面与AGP版本的R420（对应RADEON X800系列）和NV40（对应GeForce 6800系列）基本一致，唯一差别便是接口从AGP 8×变成了新的PCI-E X16。

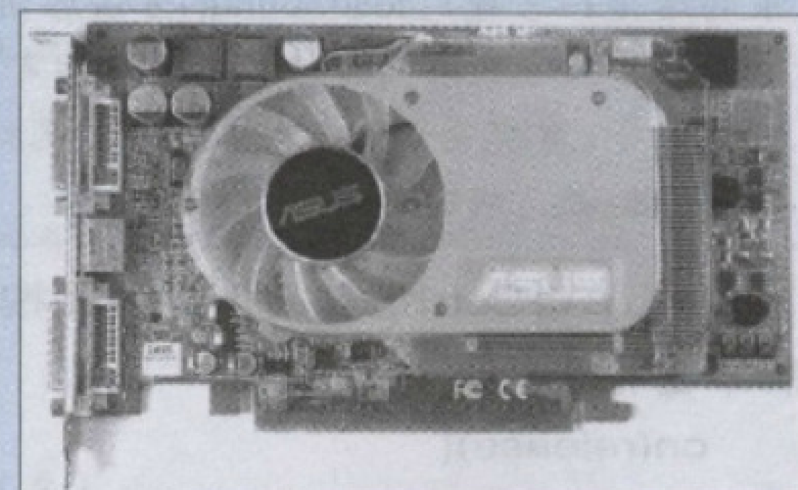
我们这次抢先拿到了华硕公司（ASUS）提供的NV45和R423的正式版显卡样品，从目前驱动程序对它们的辨识来看，其名称分别为GeForce 6800 Ultra和RADEON X800 XT，与AGP版本完全相同。

**第一代顶级PCI-E显示芯片规格对比**

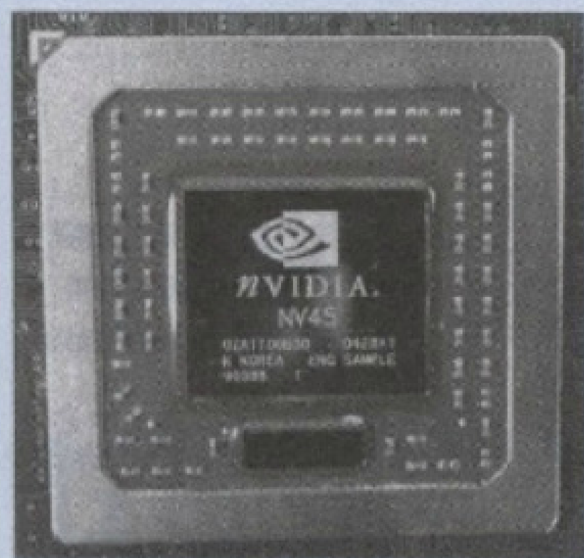
| 研发代号 | NV45 | R423 |
|---|---|---|
| 芯片名称 | GeForce 6800 Ultra *注1 | RADEON X800 XT |
| 接口方式 | PCI—E X16 | PCI—E X16 |
| PCI—E控制器集成方式 | 封装桥接芯片 | 核心内置 |
| 核心频率（MHz） | 400 | 500 |
| 像素渲染流水线数量 | 16 | 16 |
| 理论填充率（M Pixels/s） | 6400 | 8000 |
| 顶点渲染器数量 | 6 | 6 |
| 显存类型 | DDR3 | DDR3 |
| 显存频率（MHz） | 1100 | 1000 |
| 显存位宽（bit） | 256 | 256 |
| 显存带宽（GB/s） | 35.2 | 32.0 |
| 制造工艺 | 0.13μm | 0.13μm |
| 晶体管数量 | 2.22亿 | 1.6～1.8亿 |
| DirectX版本 | 9.0 | 9.0 |
| 像素着色器PS版本 | 3.0 | 2.0 |
| 顶点着色器版本 | 3.0 | 2.0 |

*注1：NV45代号对应的显卡尚未正式发布和命名，本文中暂时以公版驱动程序的辨识来称呼。

华硕这款PCI-E版本的GeForce 6800 Ultra没有标注型号信息，外观与我们先前测试的AGP版本非常相似，但细部有相当大的区别。它采用了与GeForce 6800 Ultra完全一样的散热器设计，不过核心部分的散热片采用了更好的纯铜材质，这主要是因为NVIDIA并没有将PCI-E控制功能集成在芯片中，而是在NV45的封装下部增加了高频高发热的PCI-E桥接芯片。


华硕EAX800XT样卡
（RADEON X800 XT PCI-E版）

华硕NV45显卡采用新型6针辅助供电接口，需用转接线从2个普通4针电源接口中取电，实际仍是类似双电源接口的设计；转接线中去掉了



显示芯片上仅标注NV45，封装时间为2004年28周，封装下部的IC为PCI-E桥接芯片。

+5V输出线，电流全部由+12V输出提供。显卡使用三星1.6ns的DDR3显存，8颗显存以两颗一组围绕核心排列，单颗容量为8M×32bit，总容量为256MB，位宽256bit。这款显卡的输出接口中包括1个DVI、1个D-Sub VGA和一个S-Video输出，接近输出接口的位置有小排的金手指，这便是用于PCI-E架构上NVIDIA双显卡SLI技术的同步接口。



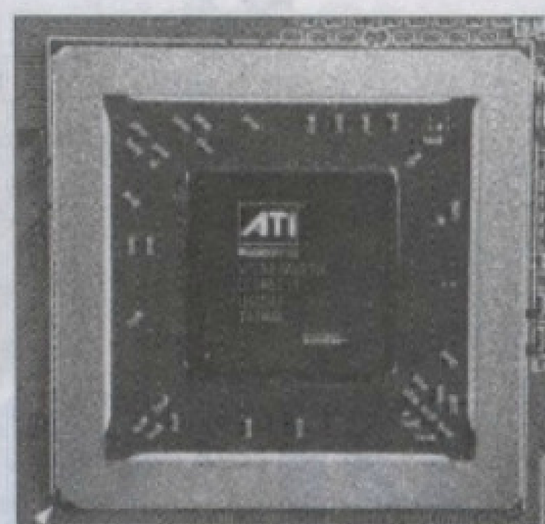
新型6针辅助供电接口

而华硕R423显卡背面可看到其型号为EAX800XT，从外观上看其与AGP版的RADEON X800 XT很相似，除显卡接口改变外，它同样采用了新型辅助供电接口，并取消了AGP版本上的视频信号输入针脚。有趣的是，与NV45显卡将1个DVI接口换成VGA接口的做法相反，它仅提供了两个DVI接口而没有VGA接口，并提供了1个S-Video输出。这款显卡正反面各安装有4颗三星2ns DDR3显存颗粒，容量与6800 Ultra完全一样，同样构成256bit显存位宽，总容量256MB。

### 3D基准与游戏测试成绩表

| 显卡/项目 | NV45 | NV45 | R423 | R423 |
|---|---|---|---|---|
| | No AF，No FSAA | 4XAF +4XFSAA | No AF，No FSAA | 4XAF +4XFSAA |
| 3DMark 03 build 340总分 | | | | |
| 1024X768 | 11747 | 7412 | 12076 | 7428 |
| 1280X1024 | 9353 | 5595 | 9754 | 5542 |
| 1600X1200 | 7593 | 4328 | 7954 | 4289 |
| 单像素填充率M Texels/s | 3292.2 | N/A | 2911.4 | N/A |
| 多像素填充率M Texels/s | 6281.4 | N/A | 6858.7 | N/A |
| 3DMark 2001 build 330 总分 | | | | |
| 1024X768 | 21058 | 17798 | 22865 | 19062 |
| 1280X1024 | 19195 | 15466 | 20735 | 15996 |
| 1600X1200 | 17754 | 13453 | 18936 | 13135 |
| AquaMark3 总分 | | | | |
| 1024X768 | 65.83 | 53.92 | 54.56 | 49.02 |
| 1280X1024 | 61.10 | 43.72 | 49.40 | 42.09 |
| 1600X1200 | 55.36 | 34.92 | 44.12 | 35.50 |
| DOOM3，fps *注2 | | | | |
| 1024X768 | 83.5 | 59.2 | 77.2 | 47.8 |
| 1280X1024 | 80.8 | 51.0 | 61.7 | 34.4 |
| 1600X1200 | 69.6 | 38.4 | 47.8 | 25.6 |
| QuakeIII，fps | | | | |
| 1024X768 | 427.7 | 424.1 | 436.3 | 388.6 |
| 1280X1024 | 421.0 | 388.9 | 418.9 | 304.2 |
| 1600X1200 | 411.0 | 327.0 | 383.0 | 226.7 |
| UT2003，fps | | | | |
| 1024X768 | 168.1 | 167.3 | 176.8 | 173.8 |
| 1280X1024 | 166.8 | 155.9 | 175.7 | 155.6 |
| 1600X1200 | 166.3 | 133.9 | 172.9 | 126.9 |
| FarCry mp—dam，fps | | | | |
| 1024X768 | 95.6 | 93.6 | 112.2 | 101.3 |
| 1280X1024 | 94.5 | 91.6 | 103.5 | 72.7 |
| 1600X1200 | 90.2 | 82.3 | 88.8 | 54.1 |

*注2：DOOM3第一次测试时会因载入数据产生停顿，所有成绩均采用第二次及以后的测试结果平均值。



尽管增加了PCI-E控制部分，但R423芯片面积没有明显增加，芯片右下角有PCI-Express标志。

我们的测试平台采用升技AG8主板（i915芯片组）、3.6GHz Prescott P4（LGA775）、DDR400内存512MB×2；操作系统为英文Windows XP Pro+SP1，显卡驱动为ATI催化剂4.8版和NVIDIA Forceware 61.77。

在测试中，R423（RADEON X800 XT）和NV45（GeForce 6800U）分别在DirectX和OpenGL应用中有一定优势。在不开启FSAA（全屏抗锯齿）和AF（各向异性过滤）时，除AquaMark3外，R423的测试成绩都有明显优势，这点在当红的DirectX 9游戏——《孤岛惊魂（FarCry）》中的表现尤为突出。即使在ATI相对较弱的OpenGL游戏中，R423在1024×768/32bit下的表现也相当不错。在填充率测试中，R423在目前的测试软件中仍然很难表现出填充率优势。

相对来讲NV45在高分辨率和抗锯齿性能上更胜一筹，除一直保持优势的OpenGL测试外，在大部分DirectX项目中，NV45在FSAA测试中的成绩都超过了ATI R423，个别项目优势非常明显。

### 专业OpenGL性能测试成绩表（单位：fps）

| 产品 | NV45 | R423 |
|---|---|---|
| 3dsmax02 | 11.32 | 9.613 |
| Drv09 | 32.43 | 24.36 |
| Dx08 | 53.79 | 52.11 |
| Light06 | 10.11 | 9.400 |
| Proe02 | 9.545 | 9.365 |
| UGS03 | 10.64 | 28.36 |

在专业OpenGL测试中（SpecView 7.1.1，见右表），我们发现在除UGS03外的项目中，NV45和R423的成绩都相对于各自的AGP版本有大幅下降（参见本刊2004年第11期《GeForce 6800U vs RADEON X800 XT评测报告》），强制安装较早的公版驱动也没有明显改观。我们认为原因来自2方面：现有的OpenGL测试软件对PCI-E显卡支持并不好；目前的驱动程序在专业OpenGL方面尚需优化。

从测试成绩来看，所谓的"原生"PCI-E控制器并没有带来比桥接芯片更好的性能表现，因此在目前的产品中，桥接PCI-E方式的表现同样是可以接受的。尽管PCI-E总线在某些环境下能大大提高显卡的3D性能（参见本刊2004年第15期《Intel PCI-E系统评测报告》），但在目前阶段，新接口对某些软件的执行却产生了一些负面影响，这些问题需要软件厂商、显卡厂商及驱动开发者共同解决。

综合这两款华硕PCI-E显卡的表现可看出，尽管NV45和R423是基于PCI-E总线的新一代顶级3D显示芯片，其性能也绝对是出类拔萃，但它们的核心技术并没有明显进步，两者的改进都主要集中在接口类型的变化上，这与SATA硬盘刚诞生时的情形比较相似。要真正发挥出PCI-E接口的海量带宽优势，还需要期待未来CPU、芯片组、显示芯片及相关应用软件厂商的共同努力。P

# 我的机箱我做主 PC机箱结构分析与选购

■湖南 airy

**编者按：**为了让大家深入认识熟悉而又陌生的电脑机箱，我们除了刊发这篇从一个DIY爱好者角度分析机箱的文章外，还请来了国内知名机箱厂商金河田的全亨国先生，让他从电脑机箱研发工程师的角度，为我们讲述机箱的结构和设计。

作为PC的承载体，机箱要防尘防辐射，提供宽阔的升级空间，还要给所有元件创造稳定安全的运行环境。但不少朋友选购电脑时总不注意机箱，只是图个好看，还有一些朋友机箱里配件升了又升，早已拥挤不堪，就是舍不得换个大点的机箱，这样轻则使系统可靠性降低，重则会出现硬件故障，缩短硬件寿命。也许你正在计划如何升CPU，如何升显卡……在为自己的爱机更"芯"换代时，有没有想过为它换件衣裳呢？



**工程师：**全亨国，大学毕业后在国企从事工业电气自动化建设，后转入某外企负责电脑外设制造达3年；目前已在金河田公司工作近7年，在制造、品质、采购、计划、研发等多个部门工作过，对电脑机箱领域非常了解。

## 一、机箱的结构种类

从结构上分，机箱有AT、ATX、iTX、NLX和Flex-ATX等几种（最新的BTX在后面详细说明）。AT结构的机箱已被淘汰，NLX和Flex-ATX的结构比较紧凑，主要用于品牌机，很少在零售市场见到，而市面上主流的机箱大都是ATX结构的。

从摆放的方式来分有卧式和立式，目前以立式为主。立式机箱又分为全高、3/4高、半高和Micro-ATX，3/4高和全高的机箱具有良好的扩充性能和散热性能，适于注重扩展性的DIY爱好者，半高机箱主要是一些品牌机采用的Micro ATX和NLX机箱，外形小巧美观，但扩展性能不强。

**相关主板的尺寸规格**

| 主板结构标准 | 长度(cm) | 宽度(cm) |
|---|---|---|
| Mini-iTX | 17 | 17 |
| iTX | 21.5 | 19.1 |
| FlexATX | 22.9 | 19.1 |
| Mini-ATX | 28.4 | 20.8 |
| MicroATX | 24.4 | 24.4 |
| ATX | 30.5 | 24.4 |

## 二、材质和用料

机箱箱体材料一般是普通钢板和镀锌钢板。采用普通喷漆钢板的机箱防锈能力差，强度差；优质机箱一般都采用镀锌钢板，它的力学结构性能较强，防辐射性能也不错。不论采用哪种材料，机箱内部都均不应喷漆，因为钢材本来对电磁辐射具有吸收作用，喷漆后由于油漆中的树脂成分能氧化钢表面，会降低其防辐射能力。目前也有不少高档机箱采用铝镁合金制成，外观非常漂亮，但价格很高。

前面板大多采用工程塑料制成，成分包括树脂基体、白色填料（常见的乳白色前面板）或其他颜色填料（彩色前面板）、增塑剂、抗老化剂等。用料好的前面板强度高，韧性大，使用数年也不会老化变黄；而劣质前面板强度很低，容易损坏，使用一段时间就会变黄。前面板造型较复杂的机箱，由于模具加工困难会造成成本增加，因此建议尽量不要购买廉价的卡通机箱，因为其成本无法确保机箱做工和用料足够好。

## 三、功能和设计

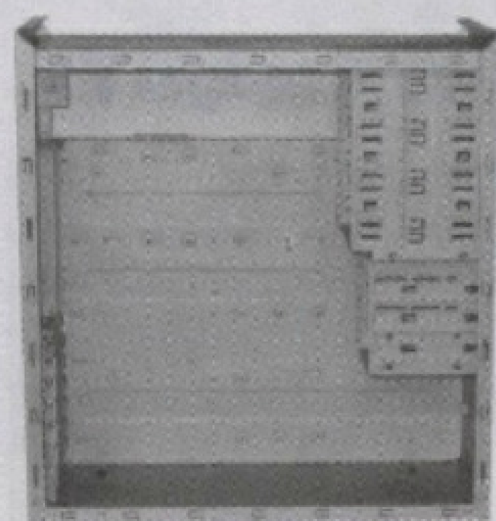
传统机箱一般只考虑防尘和板卡承载，而PC机的配件越来越复杂，发热量越来越大，这就要求机箱具有良好的扩充性能、电磁辐射屏蔽性和出色的散热性能。在保证结构稳定的前提下，除要求箱体便于拆

**工程师谈机箱结构**

**金河田工程师：**机箱的主要构成分为两部分：面板和五金机架。面板材料多为ABS和HIPS塑料，五金件则以电解板（SECC）为主要材料，它包括9个主要零部件：前板、顶板、底板、后板、侧板（左右各1件）、后窗、主板固定板、光驱架和软驱架（硬盘架）等。机箱厂商们会根据主板类型、大小及相应硬件的装配方式，确定机架结构设计，以满足不同消费者需求。

装外，在装插板卡等元件时也有较高的易用性要求，外观方面则要求能时尚美观。一款好的机箱在细节上的处理会体现出其设计人员的人性化思想（诸如金属板材边角的卷边设计、接口位置安排等）。

半高和3/4高的机箱大都配有3～4个5.25英寸设备槽，2个3.5英寸设备槽。随着技术的发展和高端用户的需求提高，CD-ROM、DVD-ROM、Combo加上内置读卡器、声卡扩展坞等设备不断增加，而如今安装2块以上硬盘也很正常，再加上为散热预留的驱动器槽，传统机箱的设备槽配置就不够用了。对于DIY玩家来说，目前比较合适的槽位安排是不少于4个5.25英寸驱动器槽，1～2个3.5英寸外置驱动器槽和2个以上的3.5英寸的半高硬盘槽位，而没有升级打算的一般家庭用户无需担心这个问题。


一款做工良好，扩展槽充足的机箱内部

对于需要经常开启机箱的硬件爱好者来说，方便拆装的设计更是必不可，比如手拧固定的螺丝、卡勾固定的3英寸驱动器架、为5英寸驱动器配备免螺丝弹片，板卡采用免螺丝固定等。选购时应尽量选择一些设计合理的产品，某些设计虽给使用者带来便利，但也可能会对机箱整体强度造成负面影响，购买时应综合考虑。

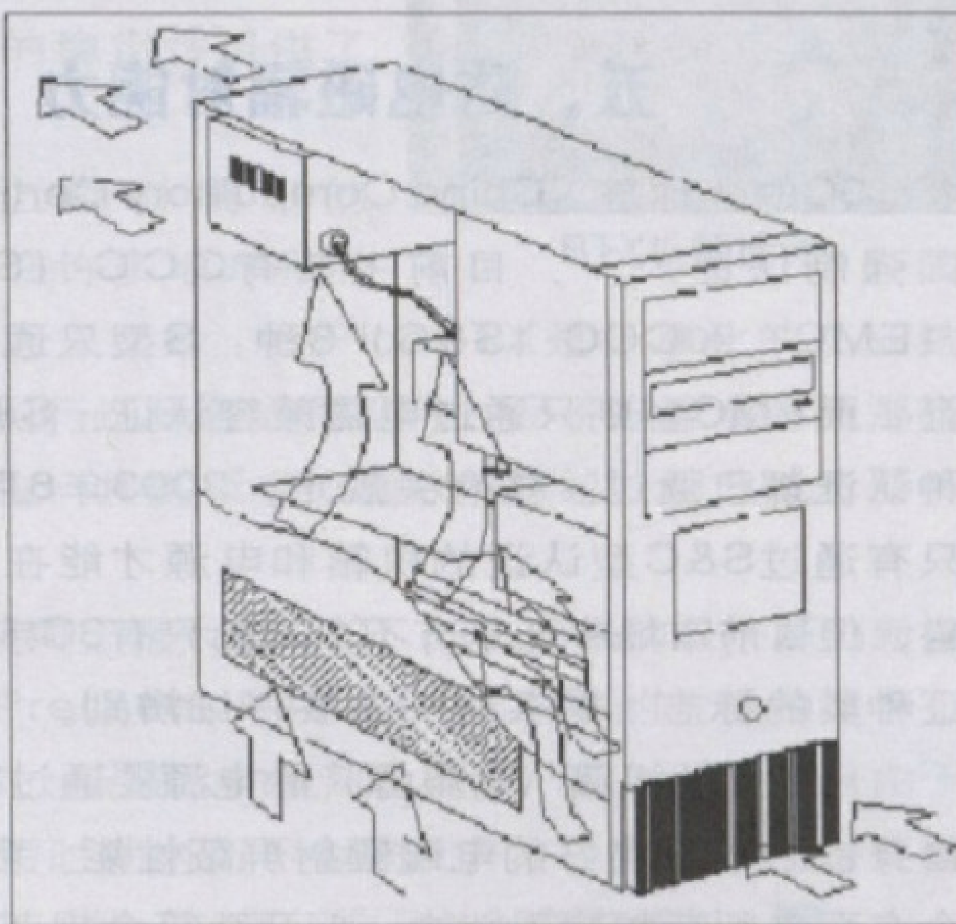
**●小知识：区分EMI和EMC**

EMI全称为Electro Magnetic Interference，指电磁干扰；而EMC全称为Electro Magnetic Compatibility，即电磁兼容性，意指设备所产生的电磁能量不对其他设备产生干扰，也不受其他设备产生的电磁能量的干扰。

## 四、机箱的散热

“最好的机箱就是没有机箱”，从散热角度看，相信不少DIY爱好者（尤其是超频爱好者）会同意这一观点，但除影响美观之外，灰尘和辐射都是我们不得不考虑的问题。随着技术的发展，各板卡大户的发热量也迅速增长，当所有硬件都装到机箱里，散热问题便显得非常重要。要想知道一款机箱散热效果是否良好，还是得先来了解一下机箱到底是怎样散热的。

目前最有效的ATX机箱散热方法是双程式互动散热通道，如图所示，外部低温空气由机箱前部经风扇吸入机箱（部分机箱会在侧面也提供进气口），经过南桥芯片、各种板卡、北桥芯片，最后到达CPU附近，在经过CPU散热器后，一部分空气从机箱后部的排气风扇抽出机箱，另一部分从电源底部或后部进入电源，为电源散热后，再由电源风扇排出。


机箱内部气流走向

在这里要纠正一种错误观念，就是认为机箱上的散热孔越多越好，其实不然。散热孔应该开在适合空气流动方向的地方，因为箱内的空气流动都是由大气压强所产生的，散热孔开得太多或开得不合理会影响箱内的空气流动。同理，机箱风扇也应本着有利于空气流动的从前至后、从上至下的原则来安置。部分厂家在机箱顶部也安装了风扇，希望改良散热通道，却由于过于强调空气对流，使得部分低温空气在CPU附近停留时间较短，实际上降低了散热效率。

从细节处往往能看出一个厂商对待用户的态度，有的厂商在3英寸驱动器架前安装了附加进气扇，这样既能给高速硬盘散热，又能增加箱内空气流动。另一个较新颖的设计思路是将传统的硬盘安装位置下移，使其和金属箱壁接触，既利用箱壁增大了散热面积，又使新鲜空气进入机箱后首先经过硬盘，降低了硬盘温度。一些细心的厂商会在采用理线夹把电源线和数据线等线缆捆在一起，使其不影响空气流动；机箱风扇一般采用80mm以上的大规格型号，转速较低，以减小噪声。

一些Mini型的小机箱本来空间就拥挤，插上各种板件后，空气流动阻碍自然就更大，散热效果肯定好不到哪里去。所以除非有特别要求，否则不推荐使用这种过于小巧却没有特殊散热设计的机箱。另外，一些机箱在侧板包塑也会对散热带来不良影

**金河田工程师：一款好的机箱应具有足够的机械强度，设计方面主要需要注意以下几点**

A.板材需采用SECC（电解镀锌钢板），厚度为0.7mm以上；
B.机箱上会给操作人员带来危险的棱缘或拐角应倒圆或卷边；
C.零配件应充分固定（如用拉钉、螺钉、焊接等工艺），以承受正常使用所产生的机械应力；
D.机箱安装电脑配件部位的装配尺寸应符合Intel的有关通用标准；
E.主板固定板最好采用铜螺丝柱+塑胶扣设计，使其能防震、抗冲击，保护侧板及主板不变形。
F.机架上需有适当的防EMI的弹片；机架上的开孔直径最好不要超过25mm，否则很难通过EMI测试；
G.各种线缆、插头和插座的连接需有防插反装置或明确标识；
H.机箱四周需有足够的散热通风孔，最好还留有辅助散热风扇的安装位置，确保电脑工作稳定。

响，因为塑料是热的不良导体，会阻碍热量排出箱外。

由上面的分析，我们可总结出这样一些经验：一款散热能力不错的机箱应拥有宽敞的箱内空间、分布合理的散热孔、良好的空气流动设计、数量足够（并非越多越好）且位置合理的箱内风扇。

## 五、防电磁辐射能力

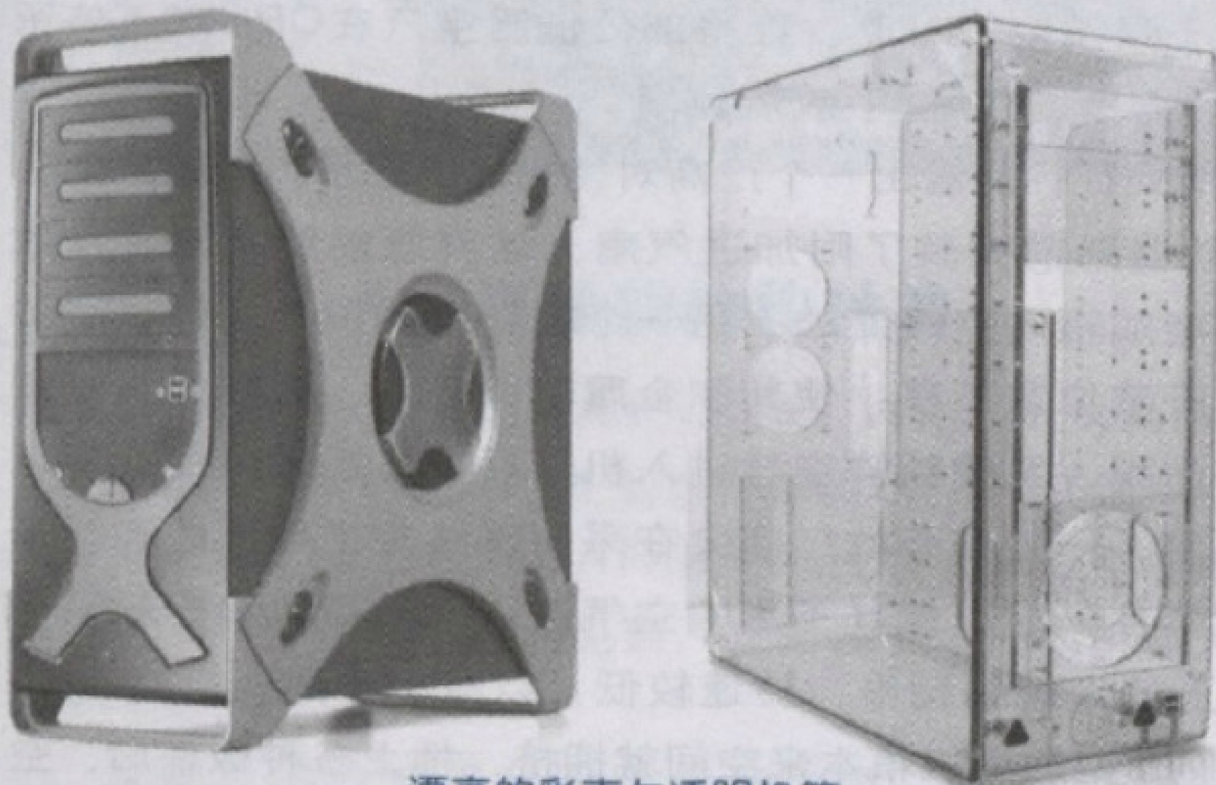
3C的全称是“China Compulsory Certification（中国强制认证）”，目前主要有CCC（S）、CCC（EMC）和CCC（S&C）3种：S型只通过了安全认证；而EMC型则只通过电磁兼容认证；S&C型说明两种认证都已通过。按有关规定，2003年8月1日以后，只有通过S&C型认证的机箱和电源才能在国内正式销售。但目前市场中还是有不少产品只有3C字样，没有认证种类的标志，购买时一定要仔细辨别。

一款好的机箱（含电源）除电源要通过3C认证外，自身也必须有良好的电磁辐射屏蔽性能。我们一般从3个方面来判断防辐射能力：1.开孔符合规范。为增强散热效果，机箱上都会开散热孔，而为屏蔽高频率的设备产生的电磁波，孔周长必须小于电磁波波长的1/20。

2.各种指示灯和开关接线的电磁屏蔽，较长的连接线要设计成绞线，或在线上增加磁环来减少辐射。

3.细节部分的辐射屏蔽，例如在机箱侧板安装处、后部电源位置设置防辐射弹片，使设备间连接更为紧密，防止辐射泄露。

如果要求严格的话，可选择通过了EMI GB9245 B级、FCC B级或IEMC B级标准认证的机箱，这些民用标准规定了辐射的安全限度，通过这些认证的机箱在说明书上一般标有详细的证书证明。


漂亮的彩壳与透明机箱

**金河田工程师：3C认证中关于机箱检测的国家标准包括**

1.GB4943《信息技术设备（包括电气事务设备）的安全》；
2.GB9254《信息技术设备无线电骚扰限值和测试方法》；
3.GB17625.1《低压电气及电子设备发出的谐波电流限值》；

**一款机箱要符合3C认证，要通过的检测项目有：**

1.安全检测项目：GB4943规定的全部适用项目；
2.电磁兼容检测项目：GB9254和GB17625.1中规定的3项，包括电源端子干扰压、辐射干扰场强和谐波电流。

## 六、外观和个性化

和很多人选择的顺序相反，我们并没有把外观放在第一位介绍，目的是为了提醒大家不要只注意外观。当然，一款美观大方的机箱自然会带来更好的使用感受，漂亮的机箱也能为你的房间增色不少。有些用户有着特殊要求的，例如要求有加密功能的，希望能像手机一样更换面板的彩壳，希望能有特殊散热功能（如液冷的）等，去市场中转转，说不定就能找到理想的产品，甚至还会有一些出乎你意料之外的好东东呢。最后还要提醒大家一句，选购时一定要注意表里如一。

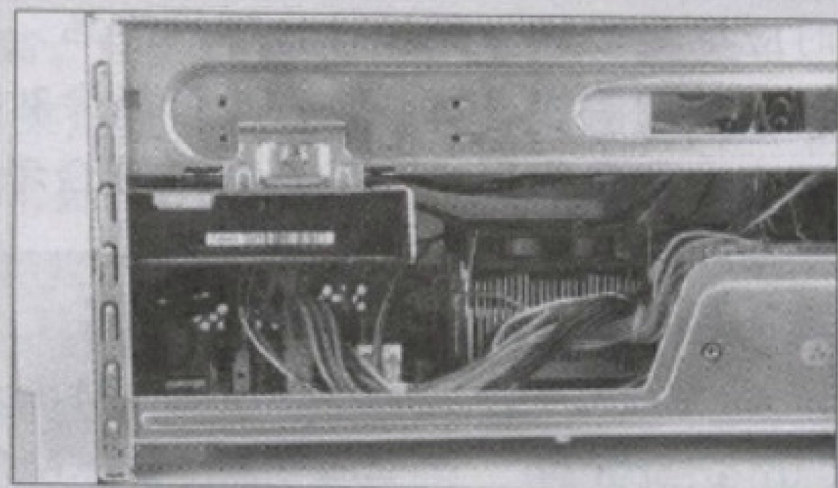
## 七、新一代机箱架构——准系统与BTX

ATX走到今天已发挥到极致，而新近崛起的两股力量已顺应着PC家电化潮流走入大家的视野，这便是日渐火暴的准系统和未来ATX的接班人“BTX”机箱。

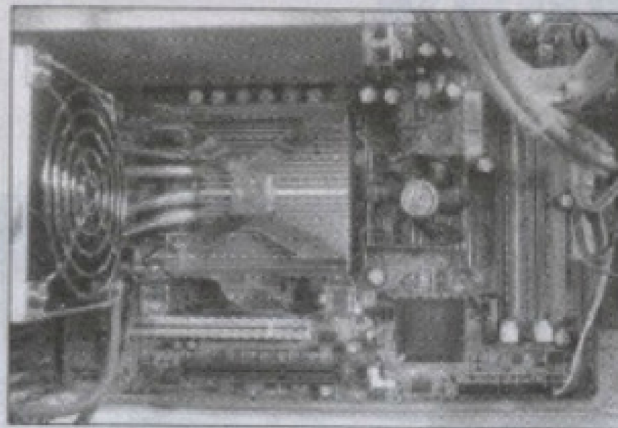

一款小巧的准系统

### 1.缤纷多彩的准系统

准系统兴起于2002年年中，浩鑫的XPC“准系统”率先进入国内市场，引起广泛关注，随后华硕、微星、技嘉、硕泰克，精英（讯怡）等厂商纷纷跟进，各式各样的产品迅速在各地市场抢滩。众所周知，准系统最吸引人的地方并非其性能，而是它小巧的造型。然而在这小小的机箱内，要容纳流行的硬件设备，使其拥有不亚于普通台式机的性能，却花费了设计者们不少心思。

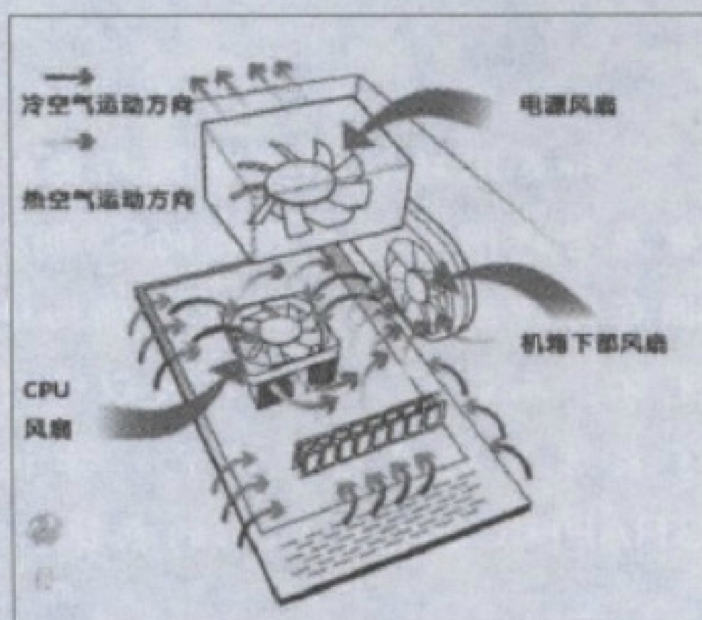

准系统内空间非常狭小，设计需要很强实力。

首先，必须缩小主板尺寸。对准系统而言，ATX主板尺寸过于“巨大”，得采用更小的Mini-iTX主板，为保证一定扩展性和顾及散热，一般还要重新设计主板走线。这也是为什么最早跟进的都是一些大牌的主板厂商，没有

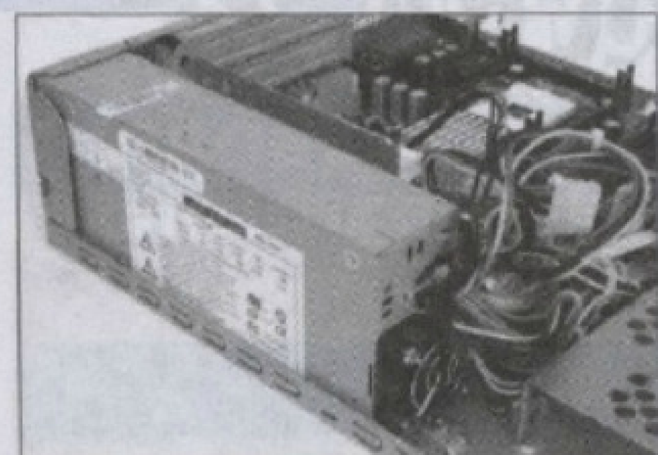

通过和芯片接触的铜片把热量传递给热管中的低沸点液体，气化后导至冷凝端冷却成液态流回芯片上部的受热部分，其散热效率相当高，比一般的风冷系统要高数十倍。

强大的研发实力无法在这一市场立足。

然后，散热就成了最大问题。由于不同厂商的主板设计不同，所以随机箱外形的变化，散热解决方案也不尽相同。比较具有代表性的如浩鑫的热管散热技术、微星的MeGA180准系统采用的侧吹风技术、硕泰克“Icy-Q”系统的风道散热技术和大众ICE CUBE的转轴风扇等，几种典型设计如图：



这个设计和BTX的散热思路已很接近了，空气在箱内的流动效率很高，所以效果相当不俗。

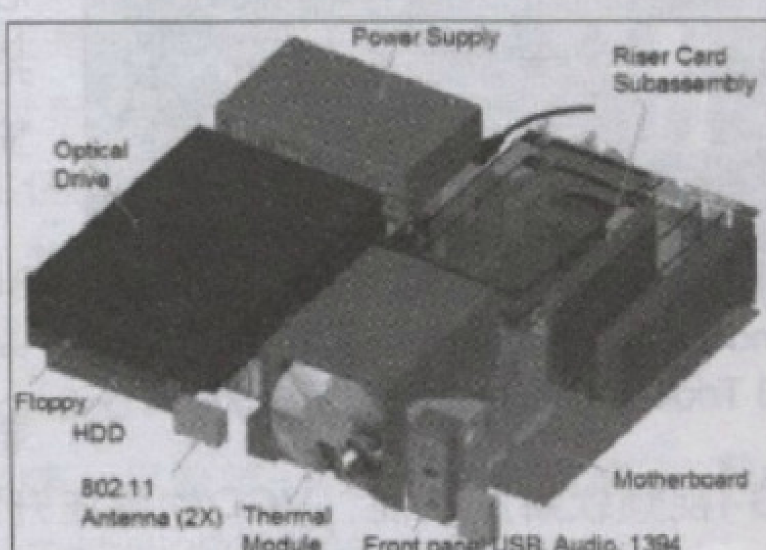

大块头的电源是最后一个难题，一般采用改变外形的方法，如长条形和扁状设计，或干脆就用外接电源，这样箱内的空间还可进一步压缩。

## 2.未来的BTX结构

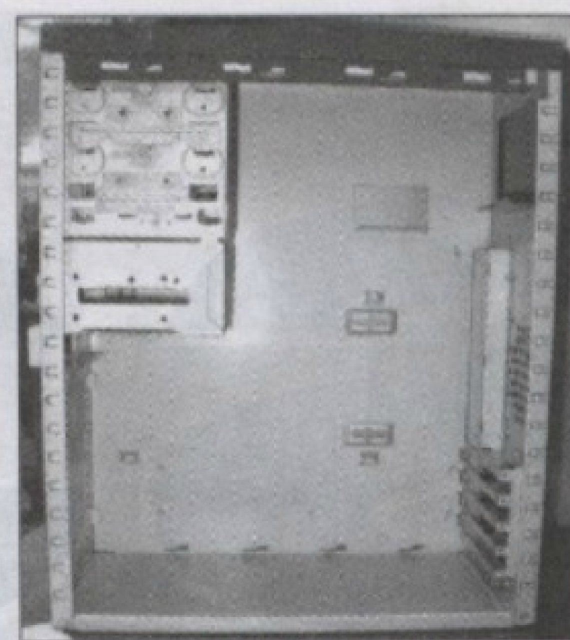
BTX的全称是Balanced Technology eXtended，是由Intel提出的ATX结构（包括机箱和主板等）的接班人。早在2003年的IDF上，Intel就提出了新一代主板机箱的规范；在今年IDF上，Intel又展出了两台BTX机箱样品，其小巧的外形、优秀的设计马上获得了业内人士的一致好评。BTX机箱根据BTX主板来确定尺寸，由于采用了先进的设计理念，BTX主板获得了比ATX主板小得多的尺寸。新的模块化设计使厂商们可按标准合理布线和安排元件，避免了ATX时代各自为政的混乱局面，这样既减少了研发成本，又实现了更全面的兼容。可以肯定的是，BTX将取代ATX成为新一代机箱的典范。


Intel的BTX机箱样品

BTX系统的最大亮点在于全新的散热结构，不同于ATX机箱中传统的双程式互动散热，在面对箱内日益增长的发热量和箱型逐步减小的趋势下，BTX提供了一个几乎完美的解决方案。BTX合理的模块化设计使得箱内空气流动更加顺畅，由系统风扇从前面板中部吸入冷空气，在通过中间的主散热模块时再分流，同时给CPU和芯片组、内存、显卡散热；热空气可直接从后面板排出，或由电源风扇导出。由于BTX机箱空气流动更顺畅，主动性更强，所以散热效率非常高，且实现简单，为整个系统的稳定性提供了良好保证。



模块化设计


BTX机箱设计

IDF上同时展出的PicoBTX则在许多地方和准系统有异曲同工之妙，但PicoBTX是标准化的工业结构，用户可自行选择各通用部件，而不是像准系统那样一个机箱对应一片主板或一套散热系统，因此成本要低得多。

BTX的接班已是大势所趋，随之而来的是一系列新技术——新的Presscot P4、PCI-E总线的主板和显卡、DDR2内存……新技术的成熟也需要一定时间，而且由于成本高昂，短时期内尚不会普及开来。所以，把握好现在，自己做主，找一款属于自己的ATX机箱吧！P

### 附：金河田工程师谈机箱设计创意

记得以前陪朋友买东西，老是听到他抱怨没有想像中的好，某某地方怎样怎样做就好了，相信你也有过这样的抱怨吧！如果你问可不可以由你来创意设计一款机箱？答案是可行的。

产品的创意从准备期（收集资料确定方向）到成熟期（赋予资料以生命），需要考虑各方面因素，产品新、奇、异固然好，但还需考虑到现时厂商的生产工艺能力，成本能否为销售策略（市场）所接受。创意来自你原有的知识、生活的体验、所见所闻：将面板做成你喜欢的卡通造型，脸谱造型，将原来简单的红绿工作指示灯做成七彩发光棒指示灯……由此在大脑里理出一个机箱的轮廓，把这个轮廓记忆下来并制作成效果图就算完成了一半。

现在工作、生活使用电脑相当普及，适合做效果图的软件有Photoshop、Core Draw、Freehand、3DMax、Rhino等，运用它们画出产品造型、色彩效果、面板上需要丝印的功能文字及一些装饰图文。拿这个方案效果图到机箱厂商制模、注塑成型、喷涂丝印、组装。至此，你梦寐以求的大作将呈现在你眼前。

**编者注：**2004年8月25日～10月10日，《大众软件》、《大众硬件》杂志与金河田实业有限公司联合举办了**“金河田杯”机箱设计大赛**，设计者可围绕外观、功能和结构这3个要素，突出对其中一两个方面的革新。参赛者请将设计图纸（JPEG或AI格式）及TXT文档发往本次活动专门邮箱：jixiang@popsoft.com.cn或jixiang@pophard.com.cn，本次活动详情请见2004年第17期《大众软件》“读编往来”栏目。

# S3 风流总被雨打风吹去

和美国硅谷那些脱颖而出的明星高科技公司一样，身为老牌图形芯片厂商的S3拥有激动人心的创业故事，拥有辉煌的过去，拥有或确切地说“一度拥有”炫目的光环。而最后，和硅谷数以千计的创业公司一样，走向了衰落、破产乃至消亡。幸运地是，VIA旗下的S3 GRAPHICS继承了S3的衣钵。

■广东 王洋（本刊特约作者）

## 诞生在多媒体时代来临之际

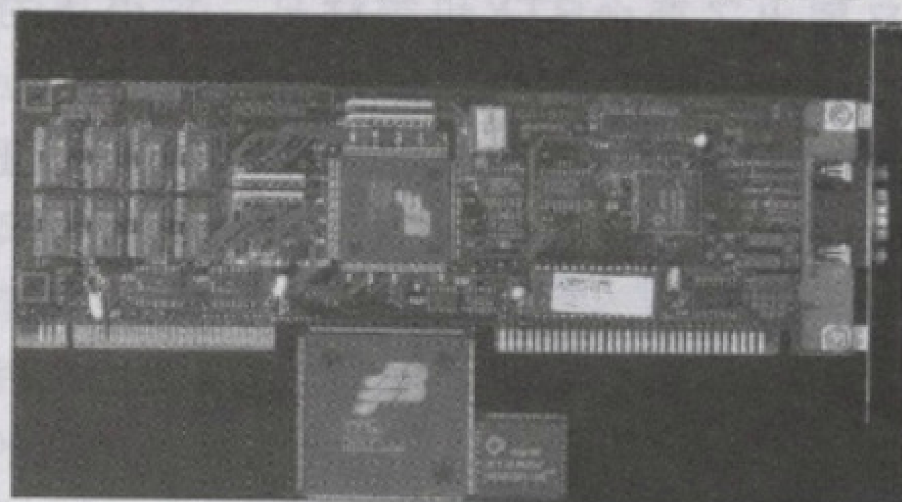
1989年1月，菲律宾裔的美国人Dado Banatao和Ron Yara创立了S3公司（S3 Inc.），这已是他们在10年之内创办的第3家公司了。此前他俩先后创办了Mostron公司和Chips & Technologies公司，其中1985年才成立的Chips & Technologies公司在上世纪80年代末已成为全球最大的芯片组制造商。20世纪80年代末，多媒体PC的概念开始兴起，Banatao和Yara看到其中蕴藏的机会，开始了第三次创业，新公司的名称S3代表着“Sight、Sound和Speed”，即“视觉、声音和速度”。


S3创始人：Dado Banatao（左）、Ron Yara（右）

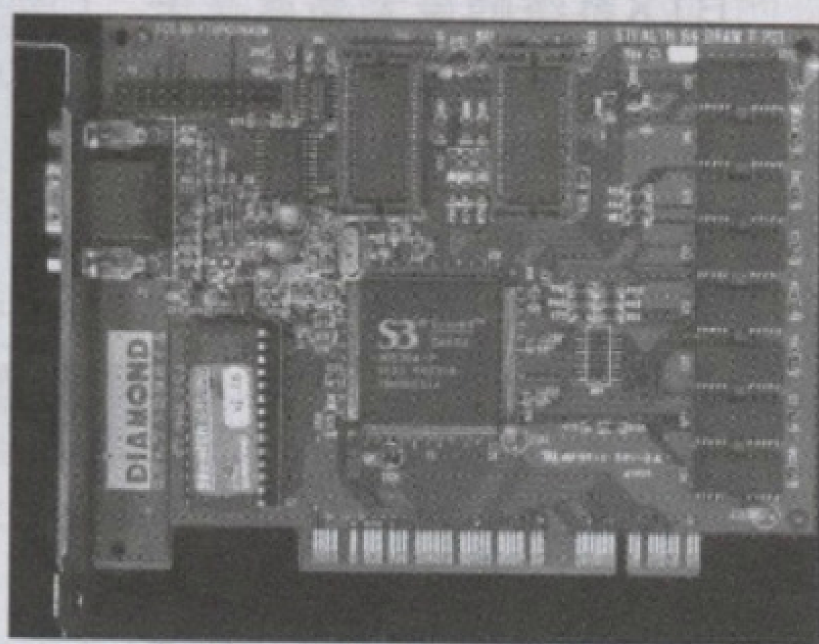
在DOS这样的字符界面操作系统占主流的时代，大多数图像都由CPU进行处理，再输入到显卡转换成显示器信号，显卡只起辅助和传递信号的作用，重要性并不显著。而当Windows这样的图形操作系统兴起以后，最初的图形处理方式已很难应付越来越复杂的图像处理能力的需求。把图像处理功能单独出来，解放CPU，就成为一种必然的趋势。这时，所谓的图形加速卡（Graphics Accelerator）就应运而生，这就是为什么现在显卡又被称为图形加速卡的原因。电脑用户对高质量画面的渴求使得显卡的重要性越来越突出，因此S3公司成立后，雄心勃勃的Banatao和Yara就把产品开发重点放在了显示芯片上。

## 2D时代的骄子

1991年4月，S3公司发布了第一颗显示芯片82C801，这是业界第一个32位的显示芯片。82C801的问世可谓恰到好处，当时微软的Windows2.0刚推出两个月，直观、形象、易上手的图形界面唤起了用户换用新型图形加速卡的热情，而82C801凭借强大的图像处理能力立即获得了广大用户的青睐。1992年S3又发布了改良型的82C805，当年的营业收入就达到了3000万美元；1993年S3又推出82C805i，营收达1.13亿美元，公司很快走上了飞速发展的轨道。1993年3月，S3在美国纳斯达克上市。


1993年的一款显卡，采用S3 82C805芯片。

1994年，S3推出业界第一颗64位的显示芯片——Vision 864。最大支持4MB VRAM显存。1995年，S3 Trio32和Trio64先后发布，其中32位的Trio32支持的显存可扩充到2MB，刷新率可达到75Hz；64位的Trio64的图像处理能力更强，支持EDO DRAM显存，在1280×1024的分辨率下可实现65536色。采用Trio64芯片的显卡一度成为抢手产品，创造了2D显卡市场上的辉煌。



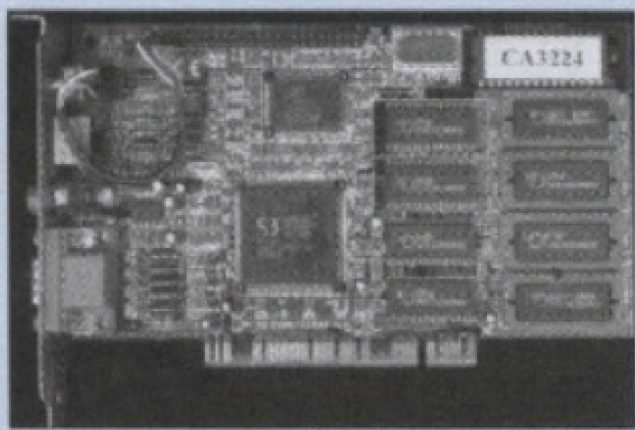
Diamond（帝盟）的Stealth64 DRAM T显卡，采用S3 Trio64芯片，当时很受市场欢迎。

此后，S3 Vision 864/868开始成为主流产品，采用这些芯片的显卡大多数还内置了MPEG-I视频软解压功能，VCD软解压开始成为PC显卡的热门功能。1995年下半年，改进型的Vision 968开始在市场走红，该芯片具有图形/图像双加速功能，24位RAMDAC，支持最大

4MB的VDRAM显存，在1280×1024的分辨率下可达到16.7M色，非常适合做多媒体图像处理。

1996～1997年，S3 Trio64V+/Trio64V2（86C765/86C775）芯片依靠很高的性价比在市场上大红大紫，其图像处理能力比Vision868差不多要快近20%，但价格却差不多。这一时期，联讯（DataExpert）、丽台（Leadtek）、帝盟（Diamond）等当时著名的显卡制造商都大量采用S3显示芯片，其中丽台推出的Winfast S280红极一时，它采用的就是Trio64V+芯片。这一年，S3公司的营业收入达到了4.65亿美元。

## VIRGE系列：3D入门时代的宠儿


联讯公司生产的显卡CA3224，采用VIRGE芯片。

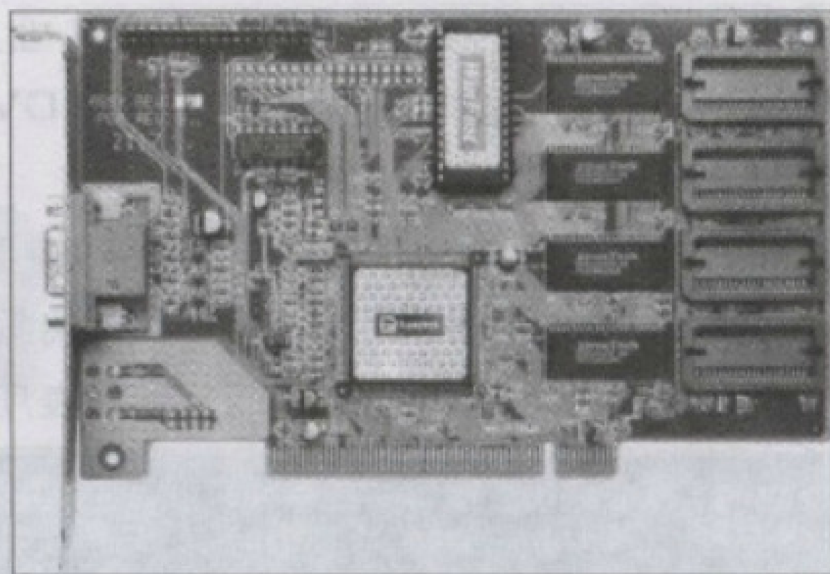
1997年，S3推出了VIRGE系列3D加速芯片，这是第一批将3D硬件加速引入主流显卡的产品。作为S3的第一代3D显示芯片，VIRGE仅仅在Trio64+的基础上加入一个简陋的3D加速引擎，支持DirectDraw、Direct3D和简单的3D处理功能，包括平面、透视、阴影等效果，双/三线性材质贴图，并提供模糊、深度三维效果、Alpha混色等功能，最大支持4MB显存。同时，S3还很聪明地运用市场细分的营销手段，根据显示芯片和支持的显存类型，衍生出一个庞大的VIRGE系列，这种产品线细分的方式被NVIDIA和ATI一直沿用至今。

### VIRGE系列规格表

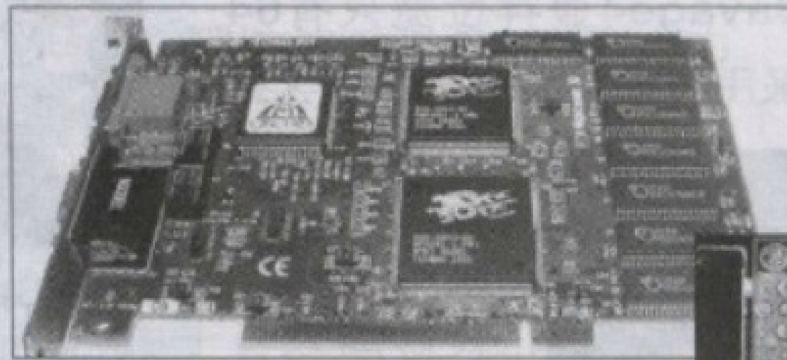
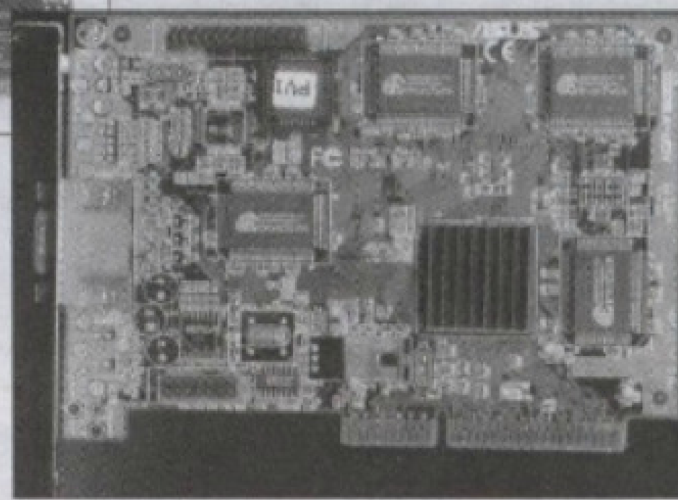
| 产品型号 | 显示芯片型号 | RAMDAC (MHz) | 支持显存 (MB) | 备注 |
|---|---|---|---|---|
| VIRGE | 86C325 | 135 | EDO DRAM | PCI接口，不支持AGP规范 |
| VIRGE/VX | 86C988 | 220 | VRAM | |
| VIRGE/DX | 86C375 | 170 | EDO DRAM | |
| VIRGE/GX | 86C385 | 170 | EDO DRAM /SDRAM/SGRAM | |
| VIRGE/GX2 | 86C385 | 170 | EDO DRAM /SDRAM/SGRAM | 支持AGP规范 |

尽管从今天的眼光来看，作为第一代3D加速卡，VIRGE无论性能还是支持的3D特效都极为有限，但由于当时竞争对手少，3D游戏对硬件的要求还不高，再加上价格便宜，VIRGE一经推出就获得了很好的市场效果，整整卖出了6000万块芯片。

不过，好日子的背后往往隐藏着危机。这个时期，3dfx公司推出的Voodoo（巫毒）已开始获得许多游戏厂商和玩家的青睐，尽管第一代Voodoo和第二代的Voodoo2都还是单纯的3D加速卡，需要搭配普通2D显卡才能工作，但它们还是凭借超群的硬件性能和出色的画面效果成为当时3D显卡中的旗帜；而此时崭露头角的NVIDIA公司也推出了颇受欢迎的RIVA 128。


丽台Winfast S600DX，采用VIRGE/DX芯片，是VIRGE鼎盛时期的热门产品之一。

相比之下S3 VIRGE系列就逊色多了，其填充速率和多边形生成率都无法满足游戏中大量纹理贴图的需要，许多运算工作还需要依靠CPU和软件模拟来实现，因此其表现的3D画面相当简陋，速度也较缓慢，曾被戏称为“3D减速卡”。



在Voodoo和Riva128的夹击下，S3 VIRGE完全没有还手之力，上图为Orchid的Voodoo卡，右图为华硕的显卡成名作——当年大名鼎鼎的V3000，采用NVIDIA Riva 128芯片。

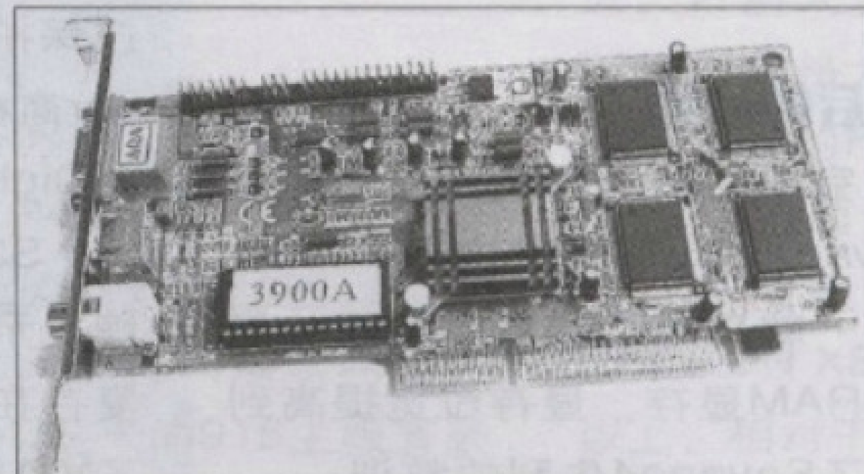
当消费者越来越关注显卡的3D性能时，S3在业界的位置开始动摇了。

## 从Savage3D到Savage 2000：野人的绝唱

### Savage3D：“野人”诞生

感受到威胁的S3于1998年5月推出了第二代3D显示芯片：Savage3D。Savage 3D使用当时先进的0.25微米工艺制造，采用128位总线结构，内置250MHz RAMDAC，支持Direct3D与OpenGL，增加了S3TC、单周期三线性过滤、多重材质处理、多纹理贴图等当时较为先进的3D技术，最大支持8MB SGRAM或SDRAM显存，并支持最新的AGP 4×规范。

S3对Savage3D寄予了很高期望，但Savage 3D发布之时，Riva TNT、Voodoo3等强劲对手已出现，且Savage 3D最多只提供8MB显存，比起Riva TNT和Voodoo3支持的16MB显存，显得远远不够。更要命的是，初期它的驱动存在大量BUG，兼容性较差，令用户非常失望，Savage3D最终沦落到只能打价格牌的地步，在低端市场徘徊。



中凌（A-Trend）采用Savage3D芯片的ATG3900显卡，AGP接口，8MB显存。

### Savage4：Savage3D的升级版

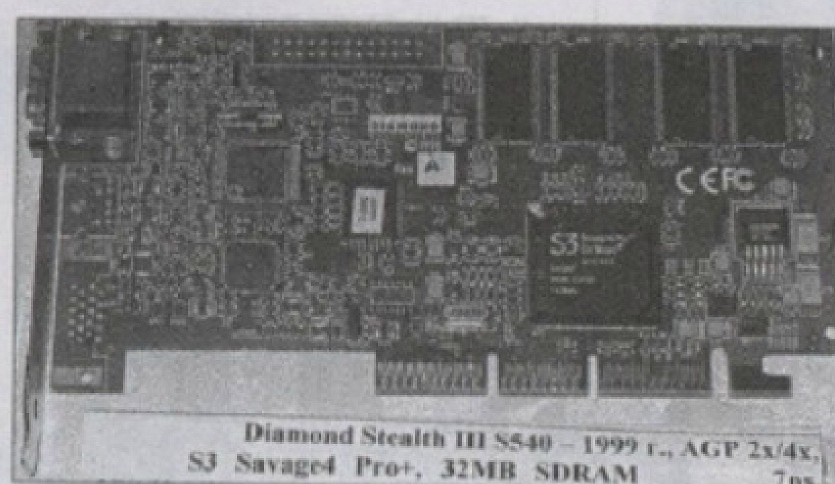
由于Savage3D没有取得预期效果，1999年初S3又推出了后续产品Savage4。在芯片结构上看，它可以说是

Savage3D的升级版，它在后者基础上增加入了一个纹理单元，支持32位渲染和硬件DVD加速，核心频率和显存容量也有显著提高。

根据支持的显卡接口类型、显存和RAMDAC的不同，S3把Savage4系列分为低端的LT、GT和高端的Savage4 Pro、Pro+，如下表所示：

| Savage4型号 | 核心频率（MHz） | 接口类型 | 显存频率（MHz） | 显存类型与最大容量 | RAMDAC（MHz） |
|---|---|---|---|---|---|
| LT | 110 | AGP 2X | 110 | 8MB SDRAM /SGRAM | 270 |
| GT | | AGP 2X | 125 | 16MB SDRAM /SGRAM | 270 |
| Pro | | AGP 4X | 125 | 16MB SGRAM或16/32MB SDRAM | 300 |
| Pro+ | | AGP 4X | 143 | 16MB SGRAM或16/32MB SDRAM | 300 |

令人大惑不解的是，Savage4显存位宽只有64位，而当时主流3D显卡都采用128位显存，这意味着在1024×768以上分辨率下，Savage4的性能表现会急剧下降。何况它的填充率只有1.4亿/秒，比起同期的主流产品（如TNT2的2.5亿/秒和Voodoo3的3.6亿/秒）有很大差距。因此尽管Savage4价格低廉，DVD播放能力较出色，但仍没能扭转S3在显示芯片市场的落后局面，市场占有率仍不断下降。



Diamond的StealthⅢ S540，采用Savage4 Pro+芯片，32MB SDRAM显存。

不过显示芯片领域的失利并未影响S3扩张的野心，1999年6月22日，S3以1.75亿美元收购美国著名的显卡制造商Diamond多媒体公司，这样其产品线就从单一显示芯片扩展到显卡、MP3播放器、Modem等多种产品。这一多元化发展策略看似分散了风险，实际上却使S3有限的资源在不同产品间的分配变得更加紧张，结果不仅扩张的业务没有做好，还把其赖以起家的显示芯片业务也做砸了。

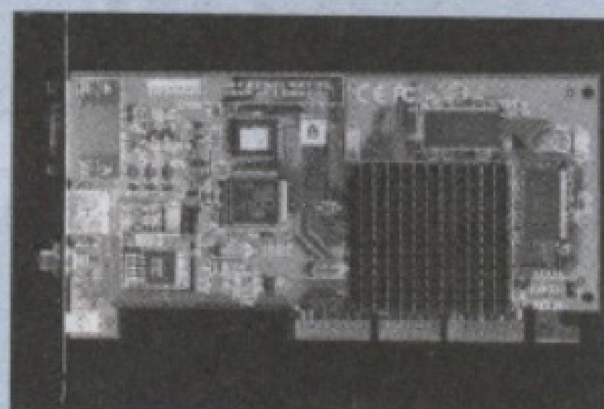
## Savage2000：最后的一搏

1999年8月，就在完成对帝盟的收购一个多月之后，S3又推出了Savage2000，试图重振雄风。Savage2000是业界第一款采用0.18微米制程的显示芯片，支持DDR SDRAM显存，显存位宽提高到128位，这显然是吸取了Savage4失利的教训。

S3在Savage2000中引入了双重像素/双材质管道技术及独特的QuadTexture引擎，能让显示核心在单个时钟周期下同时处理4个材质，从而大大提高游戏中的材质显示效果。此外它还支持S3TL技术，它类似于NVIDIA的T&L（转换与光照），可大大缩短CPU的几何运算过程，减小显卡对CPU的依赖程度。Savage2000系列分为S3 Savage 2000+和S3 Savage 2000，前者针对零售市场，而后者则多用于OEM客户市场，它们的主要区别是核心和显存频率不同，如下表所示：

| 型号 | RAMDAC（MHz） | 接口类型 | 显存容量 | 核心频率（MHz） | 显存频率（MHz） |
|---|---|---|---|---|---|
| Savage 2000+ | 350 | AGP 4X | 64MB | 200 | 200 |
| Savage 2000 | | | | 150 | 166 |

S3希望Savage2000能依靠性能上的优势再次夺回消费者的眼球。事与愿违的是，Savage2000糟糕的驱动程序竟然无法实现对S3TL的真正支持，性能不如人意，虽然S3承诺推出新的驱动程序解决这个问题，但一直没能实现。就在S3被自己产品的Bug搞得焦头烂额时，羽翼丰满的NVIDIA凭借性能更强大的GeForce256已占据了大片市场份额。


采用Savage2000芯片的帝盟Viper II，32MB SDRAM。

此时的S3正面临着收购Diamond后巨大的财务压力，原本希望能力挽狂澜的Savage2000系列的失利，对S3来说更是雪上加霜。在这个瞬息万变的市场中，S3感到严重力不从心，失去了继续参与的信心和勇气，打算从显示芯片市场抽身而退，于是Savage2000就成为S3在显示芯片市场的绝唱。

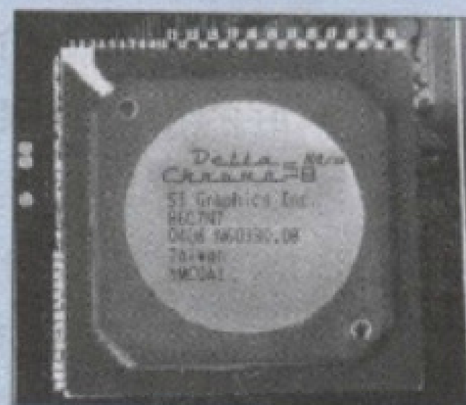
## 转型之路：撤退、放弃、消亡与复兴

1999年11月，S3宣布和芯片组厂商VIA（威盛）成立合资公司S3-VIA，共同开发显示芯片，这显然是S3有组织撤退的第一步。果不其然，第二年4月，S3就以3.23亿美元的价格把其图形部门出售给VIA，S3-VIA顺理成章地成为了VIA旗下的S3 GRAPHICS公司。

2000年8月，S3宣布关闭其帝盟显卡制造部门，第二年又把专业显卡部门Fire GL卖给了ATI。此时的S3已完全放弃显卡业务，转向了Rio系列消费电子和网络通讯产品，转型之后的S3干脆连公司名字也一并改成了Sonicblue。如今，公司原有的域名www.s3.com已为一家毫不相干的名叫S3 Matching Technologies的电信方案解决商所有。

2003年3月，经营不善的Sonicblue公司向法院寻求破产保护，开始变卖资产。帝盟多媒体部门包括Stealth和Viper商标被卖给了Best Data公司，其他业务则卖给了一家名叫Digital Networks North America的日资公司。

S3这家曾经在显示芯片市场叱咤风云、风光无限的老牌显示芯片厂商，在走过14个年头之后终于烟消云散，不复存在。而S3那一度辉煌过的品牌、产品和技术，被留在了VIA旗下的S3 GRAPHICS。S3，这个在时光流逝中已褪色的品牌，还会随着新一代DeltaChrome的推出重新焕发光彩吗？


DeltaChrome能给S3带来真正的复兴吗？

**编者注：** 本文中部分老显卡图片由"硬件风云网站（www.yjfy.com）"提供，在此表示感谢。

PConline.com.cn 太平洋电脑网

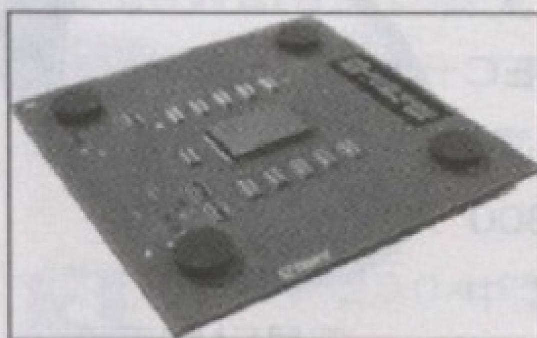
# 市场动态与攒机指南

除特别注明外，本栏目行情、报价和其他文章均由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，所有行情均从北京中关村市场采集。

## 市场动态

### CPU

8月份的CPU市场可以说是精彩纷呈：赛扬D的热卖、LGA775 P4及AMD Sempron（闪龙）的上市都成为消费者关注的焦点。7月初上市的赛扬D由于价格定位恰当，加上AMD对应的CPU产能不足，逐渐取得DIY市场的认可并出现热销局面。8月上旬，第一款采用0.09微米工艺制造的LGA775封装Prescott核心P4出现在中关村市场，不过由于令人瞠目的功率和昂贵的平台整体价位，问者寥寥。AMD以新系列命名的Sempron上市，用于取代Athlon XP及Duron在中低端领域的地位，不过能否取得预期效果，尚待市场反响证明。9月份会有更多型号的Sempron推出，价格和目前相比会有较为明显的下跌。



Sempron处理器

### 内存

对于大部分中关村内存经销商来说，最近的日子也许并不好过，虽然整体出货量比7月份有一定提高，但一天一跌的价格令那些欲靠囤货发财的商家欲哭无泪。大部分内存产品的价格在8月份都下跌了数十元甚至近百元，目前最普通的现代256MB DDR266的价格只有270元左右，而512MB DDR跌得更为迅速，现代512MB DDR266为535元左右，和1元/MB的心理防线已非常接近。随着现在CPU前端总线的越来越高，DDR400已成为市场的绝对主流，而新出现的DDR2的情况并不乐观。9月初由于各大高校开学，将迎来新一阵的装机高潮，内存价格可能会有一定程度回升。

### 硬盘

硬盘市场依然平淡，最能引起关注的就是希捷新的5年质保政策了。希捷宣布只要用户购买产自2004年6月1日后的希捷硬盘，将会享受到长达5年的售后服务。不过目前在中关村还难以见到希捷5年质保的产品。9月份国内希捷四大代理商的5年质保产品会陆续出现，价格应会比现有产品有一定幅度上涨。其他品牌的硬盘自然不会坐视不理，一场精彩的硬盘大战已拉开序幕。

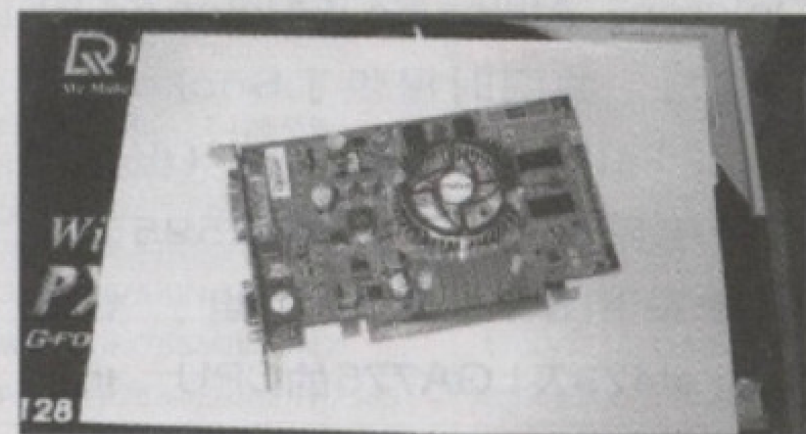
### 主板

Intel平台方面，i915系列主板已随LGA775 P4规模批量上市，而南桥ICH6R上众多Bug的阴影也逐渐消散，各大厂商开始陆续叫卖，而成套带PCI-E显卡的915主板套装也逐步热销，预计到年底915系列将在市场拥有一定占有率。其他产品线如875P、865系列均有小降，一线大厂的低端845系列主板基本属于半停产状态，价格较便宜。

AMD平台方面，迟来的KT880主板带来了一个全新选择，成为VIA和NVIDIA在K7市场相抗衡的最后一款主力。随着Athlon 64 CPU价格的大幅下调，该类型的平台也受到了相当多用户的关注，目前相关主板芯片组有VIA的K8T800、NVIDIA的nForce3 250GB及ALi的M1689，价格方面ALi的最便宜，VIA其次，nForce3 250GB因为拥有强劲性能，相关主板价格普遍偏高。

### 显卡

NVIDIA方面：原生PCI-E NV43已正式发布，其中高端GeForce 6600 GT还支持SLI功能。新一代PCI-E接口的显卡也大量到货，目前大多数是GeForcePCX 5750，价格大约在1100元左右，同AGP版本的FX 5700相比略高。



丽台PCX 5750显卡

ATI方面：高端显卡的性能同价格并不成比例，目前最高端显卡RADEON X800 XT PE还在5000元以上，相对于NVIDIA的6800 Ultra并无优势。倒是在低端方面R9250取代了R9200及R9200 SE的位置，成为ATI最低端的产品。性能略低于R9200的R9250在价格上有着先天优势，同GeForce4 MX440相比，它支持DX8，而同FX5200相比其价格又便宜一些，且未来还有下调空间。

## 光存储……

焦点依集中在DVD刻录机上，大多数8×产品价格都出现了雪崩，如三星和明基的8×DVD刻录机一下子降到了699元。老产品在降价，新产品也在不断推出，12×、16×DVD刻录机相继在市场中出现，NEC推出一款16×DVD-Dual——ND-3500A，支持双层刻录，价格只有1080元。

## 显示器……

液晶又跌了！三星、优派、明基、美格等品牌都相继进行大幅度的价格调整，三星的一款LCD降幅过千元。

15英寸方面，一线名牌的产品在2600元左右几乎都能拿到，比如飞利浦150S5、明基FP556s、LG的L1515S等。LG最近特价销售的1530S仅为2480元，创下名牌15英寸液晶的新低。17英寸方面，3000元以内也有了一些不错的选择，比如大降了500元后仅售2999元的明基FP737、美格的AY765（N）等。12ms响应的17英寸产品价格近来也有大幅下调，其中以明基FP756-12ms的3699元和三星710N的3780元比较抢眼。

CRT显示器方面，19英寸纯平产品依然风平浪静，要取代17英寸成为攒机主流尚需时日。17英寸纯平方面，美格在7月上旬开始给学生“放价”，770AG+仅售899元；飞利浦则打出环保招牌，推出了最新的“无铅显示器”107T6，价格为1180元，也吸引了不少消费者的眼球。



## 产品热点

### 主板

最近的热门产品一定少不了华擎的两款COMBO主板——K8-COMBO-Z和P4-COMBO，前者采用ALi M1689芯片，可支持Opteron、Athlon 64及Athlon 64 FX处理器，并同时提供了Socket754和Socket939的CPU插槽（但只能同时使用一个），价格为595元；后者采用848P芯片组，支持Socket478及LGA775的CPU，也只能同时选其一，价格为495元。

### 显示器

AOC前不久推出2999元的17英寸液晶引起抢购，而它接着在8月份推出“双子行动”，两款15英寸液晶D353和D451分别售2399元和2466元。几个一线品牌液晶厂商也都相继进行了价格调整，明基BenQ的FP556s新降200元，2699元的价格吸引了相当一部分青睐BenQ品牌的消费者；三星15英寸液晶中最低的是25ms的153V，价格为2750元。17英寸液晶比较引人注目的是明基2999元的FP737，青睐液晶的朋友攒机时不妨考虑用它获得更大的“面子”。



明基FP556s

### 数码相机

8月初，SONY开始打响价格战的第一炮，其时尚机型T1的官方报价由4880元暴降为4480元，而市场中的实际零售价格更是低至4100元左右，新上市的DSC-T11价格也和T1一样，受到不少消费者的关注。

作为老牌相机厂商的奥林巴斯不甘落后，以800万像素的超级旗舰C-8080为首，其全线产品的价格大幅下调，6600元的价格使得C-8080成为最便宜的800万像素数码相机，而刚上市不久的小巧产品C-60一夜骤降500多元，由3980元降到3450元，令人大跌眼镜。入门级数码单反中，佳能EOS 300D一降再降，不含镜头的裸机已跌破7000元大关，报价仅为6900元，使得数码单反又向平民化迈了一大步。近期各大DC厂商相继发布了多款新产品，它们会在9月份陆续上市，而降价趋势也会持续。




柯尼卡美能达X50数码相机

### 手机

手机市场呈现一幅欣欣向荣的气象，新品降价接踵不断。各品牌的大幅调价冲击着整个市场：三星高端手机E418近期大降1200元；NEC更是疯狂，几乎全线下跌300元以上，其中N910方块女性机降了720元；诺基亚双键盘手机6820也调低了500多元，时尚翻盖机7200跌破3000元，目前价格为2999元。最吸引人的消息可能就是索尼爱立信T628降了200元，成为2000元手机中性价比非常高的产品。

三星E418手机

新品方面，联通推出的双模手机上市，这种兼容CDMA网和GSM网的双模手机以双网互补的方式，吸引着部分用户的眼球。本次推出的双模手机有三星W109、LG W800和摩托罗拉的A860。不过双模设计只能说是手机发展到目前阶段的过渡性产品，毕竟其市场价格要比普通同档次手机贵20%以上。GSM产品方面，三星的自动翻盖手机P418也登陆中关村；摩托罗拉也没有让大家失望，黑白双煞V872也以3300元的价格与大家见面，有换机打算的朋友不妨多关注一下最近的市场行情，详情请登录太平洋电脑网手机频道查询。



LG双模手机W800




## 驱动热报

**1** **ATI**：2004年8月17日，ATI发布RADEON 7XXX/8500/9XXX/X800系列显卡最新催化剂驱动4.8-8.042-6.14.10.6467官方正式完全安装版For Win2000/XP。新驱动增强了VPU Recover功能，在Direct3D和OpenGL驱动效率方面获得了比较明显的改进，并修正了一些游戏中的Bug，推荐RADEON 9XXX/X800系列显卡的用户更新。

**2** **NVIDIA**：2004年8月11日，NVIDIA发布TNT/TNT2、GeForce2/3/4、GeForceFX、GeForce6系列芯片显卡最新ForceWare驱动65.52版For Win2000/XP，这是由国外硬件站点Guru3d放出的泄露版ForceWare驱动，文件生成日期是07/15/2004，进一步提升了6800 Ultra在Farcry和Doom3中的性能，推荐喜爱追新的朋友试用。

**3** **SIS**：2004年8月16日，VIA发布Hyperion 4-IN-1最新驱动4.53版For Win98SE/Me/2000/XP/2003。新版驱动主要更新如下：1.升级VIA ACPI驱动从2.00a版到2.20a版，加入了K8系列芯片的支持；2.升级AGP驱动到4.43AP1版，有助于提高AGP显卡的性能与稳定性；IDE驱动和IRQ驱动与4.51版相同，推荐使用VIA芯片组主板的用户更新。

## 硬件工具速递

**1** **SpeedFan**：SpeedFan 4.15版For Win9X/Me/NT4/2000/XP（2004年8月20日发布），它不仅可监测CPU的温度和风扇转速、硬盘的信息和温度，还能让用户自己设定风扇转速，特别是对Winbond和ASUS AS99127F等板载监控芯片支持良好。不过大家使用这款软件时要一定注意CPU和风扇本身的安全。

**2** **CDCheck**：CDCheck 3.1.0.15 Beta版For Win9X/Me/NT4/2000/XP（2004年8月20日发布），它能检查出光盘里面刻录的文件是否完整、并可比对原始文件作进一步确认，尤其适用于那些老光盘和被损坏的光盘。

本栏目驱动程序和硬件工具信息由驱动之家（www.mydrivers.com）提供（信息截止到2004年8月25日）。

| 中关村配件参考价格 单位：人民币（元） | | | |
|---|---|---|---|
| CPU | Pentium 4 | 2.0G/2.8C（散装Socket 478） | 945/1450 |
| | Pentium 4 | 2.8E（散装）/3.0C GHz（盒装） | 1355/1850 |
| | 赛扬（散装） | 1.3（T）/1.8/2.0/2.4GHz | 290/375/490/545 |
| | Athlon XP（散装） | 1800+/2000+/2400+ | 缺货/455/缺货 |
| | Athlon XP（盒装） | 2000+/2200+/2500+/2800+ | 480/缺货/750/缺货 |
| | AMD Sempron（散装） | 2200+/2300+ | 380/420 |
| 内存 | 现代 | PC133 SDRAM 128/256MB | 185/300 |
| | 现代 | DDR266 128/256MB | 155/270 |
| | Kingmax | DDR333 256/512MB | 310/610 |
| | 宇瞻 | DDR400 256/512MB | 300/600 |
| | 金士顿 | DDR333 256/512MB | 320/635 |
| 硬盘 | 迈拓 金钻9代（3年质保盒装） | 80/120GB | 545/685 |
| | 西部数据 | 800BB/800JB/1200JB | 480/540/685 |
| | 西部数据 | 2000JB/2500JB | 930/1410 |
| | 希捷 酷鱼7200.7 | 40/80/120GB | 430/510/645 |
| | 日立 笔记本硬盘 | 20/30/40GB | 545/580/645 |
| 主板 | 华硕 | P4P800-MX（865G）/A7V880（KT880） | 730/790 |
| | 微星 | PT8 Neo（PT800）/K8N Neo（250GB） | 420/990 |
| | 技嘉 | 8I915P-G（915P）/GA-7N400-L（nForce2） | 1080/620 |
| | 升技 | KV8-MAX3-GURU（K8T800）/KV8 Pro（K8T800 Pro） | 1880/890 |
| | 磐正 | 8KDA3+（250GB）/8RDA3I（nForce2） | 1880/600 |
| | 七彩虹 | C.K8T800飞龙战士/C.KT600-R（KT600） | 770/490 |
| | 华擎 | P4-COMBO（848P）/K8-COMBO-Z（ALi M1689） | 495/595 |
| | 丽台 | K7NCR18G-Pro（nForce2）/K7NCR18GM（nForce2） | 750/650 |
| | 昂达 | 865PEN（865PE）/NK7U（nForce2） | 580/560 |
| | 硕泰克 | 85DR3-C（845PE）/KT600-R（KT600） | 500/550 |
| 显卡 | 华硕 | A9600XT TVD-128（R9600 XT 128MB） | 1880 |
| | 微星 | MX440-T8X 64MB/FX5200-TD | 390/550 |
| | 丽台 | A400TDH/PX350TDH | 2990/1160 |
| | 艾尔莎 | 955FX（R9550 128MB）/534P（FX5200 128MB） | 740/720 |
| | 旌宇 | 擒雷者FX5200U白金版/FX5700 Ultra 128MB | 560/1190 |
| | 昂达 | 雷霆9960（R9600 128MB）/9590XT（FX5900 XT 128MB） | 750/1290 |
| | 七彩虹 | 镭风9600XT 128MB/风行5900XT CH版 | 1090/1380 |
| | 斯巴达克 | RADEON 9600 XT（豪华版）/R9550（白金版） | 1199/649 |
| 显示器 | 三星LCD | 173V/153S/510N/153V | 3550/2999/2888/2750 |
| | 三星CRT | 945MB/795DF/785MB/788DF | 1700/1250/1350/960 |
| | 明基LCD | FP556s/FP547/FP756-12ms/ FP756S | 2699/2800/3699/3699 |
| | 明基CRT | 77g/A770/A771/A781 | 960/1020/1180/1359 |
| | 飞利浦LCD | 150S5/150P4/170S4/170B5 | 2600/3299/3599/4199 |
| | 飞利浦CRT | 107T6/107C5/109F5/202P4 | 1180/1220/1680/5400 |
| | LG LCD | L1515S/L1520B/L1715S/L1720B | 2630/2899/3400/3800 |
| | LG CRT | T710BH/T710S/T710pH/F900B | 1050/1040/1120/2699 |
| | 优派LCD | VE155S/VE510S/VE710S/VA720 | 2799/2950/3799/3750 |
| | 优派CRT | E70f/G70f+/G71F+/sb/G90f+ | 1000/1120/1450/2099 |
| 光驱与刻录机 | 52速CD-ROM | 昂达/华硕/三星/爱国者 | 150/150/155/150 |
| | 16速DVD-ROM | 三星/昂达/明基/华硕 | 255/245/255/255 |
| | 明基刻录机 | 5224P2/4824P2 | 299/299 |
| | 华硕刻录机 | 4824A/5224A | 320/330 |
| 散热器 | Thermaltake（TT） | 火山7X/火山10A/火星5 | 95/135/160 |
| | 九州风神 | 雪狐3.0E/AE-P4S06（静音系列）/AE-2388+ | 88/65/100 |
| | AVC | Z090Z63劲冷战士/Z090Z45（112C86）狂风战士 | 70/100 |
| 音箱 | 漫步者 | R1900T Ⅲ/R201TO4/X500 | 580/150/310 |
| | 轻骑兵 | C3700/V23/B2288 | 210/665/125 |
| | 冲击波 | SC-2103/SB-2000/SC-2107 | 165/375/180 |

注：以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期为2004年8月25日。

**编者按：** 面对2005年300万左右的大学应届毕业生，不少人又抬起“毕业=失业”的话题，BBS上又开始流行工作版的《多收了三五斗》。就业形势是严峻的！不管你是否认同“先就业，再择业”的观点，赶快找个工作都是每个应届生的当务之急……本文适合正昏天黑地找工作的那群充满活力又掺杂些许郁闷的朋友！




# 毕业≠失业

## ——网络应聘全攻略

■广东 刘乘勇
漫画 苏 黎

**尽管大家都承认中国新一轮的经济增长周期已经开始，互联网的春天再次来临，但不可否认，现在的应届毕业生想找一份称心如意的工作抑或只是一份工作依然难上加难。从前些时候网上转载的关于大学生就业之初欲轻生的新闻中就可以知道他们面临的压力。**

**去年非典的爆发使红红火火的现场招聘会陷入停顿，网络招聘开始显山露水，越来越多的企业和应聘者加入其中，庞大的规模使得网络应聘的优势逐渐显现：低成本，高效率。这也符合国外发展的规律，在国外基本上没有现场招聘，企业招聘一般选择报纸或网络形式，而网络招聘的份额也逐年看涨。**

**网上找工作到底需要你做些什么，到哪里去找呢？不管新手还是老手，下文一定对你有所帮助。**

### 中英文模板

**——并非懒惰者的选择**

想要得到一份好的工作，除了要有相当的实力，你的个人简历无疑是很重要的砝码，相信不少即将毕业的同学无不为自己的个人简历伤透脑筋：如何才能做得比较漂亮，而又给人一种稳重的感觉；如何才能在众多简历中脱颖而出，让招聘者眼前一亮？我们相信内容决定一切，所以对你已经取得的成绩以及经验是需要重点突出的，但形式千万不能忽略。

一般来说，一两页的简历足矣，一些如身高、血型之类的信息如果没有规定，完全不必写上。笔者当初就是为了让简历有一定的厚重感而附上了各种证书及成绩单复印件，结果使得招聘人员不胜其烦。也许你还不知道简历中应该涉及到哪些方面的问题，不要紧，看看网上的简历模板吧，www.easyresume.net上的《轻轻松松写简历》相信有很多人已经用过，这是一个比较专业的软件，它内置了超过100个Word简历模板，还可以HTML格式发送，比较遗憾的是需要不少的注册费。除此之外，网站中还备有英文简历常用词汇以及面试技巧等方面的内容，非常实用。

软件中的模板是经过加密的，所以没有注册就不能从软件中导出模板，但每个模板的样式我们是能看到的。比较遗憾的是笔者在使用电邮版时同样由于没有注册不能发送邮件。但在“求职管理”一栏中，它收集了很多招聘网站，除了一些著名的全国性网站外，各地的人才网也被网罗进来，这对已经明确工作地点的毕业生非常有帮助。经过笔者验证，其中大部分链接真实有效。



轻轻松松写简历电邮版

针对不同的行业，我们应该有不同的简历类型；针对有无工作经验，我们也要准备不同的简历。笔者为大家精选的搜狐求职频道（http://job.sohu.com/cv/index-chinese.html）中为大家整理了不少这方面的模板类型。从软件、市场到财务、人力资源，可谓应有尽有。尤其是英文简历中常用的短语、词汇等，收集得非常全面，相信这些资料能为那些对外企“虎视眈眈”的应聘者提供帮助。

**——星联人力资源咨询公司简历工作站**

http://www.nebulahr.com/jianli.html

有一项针对大学应届毕业生的调查显示，外资企业是如今毕业生的最爱，良好的工作环境、较高的薪酬都是它吸引人的地方，当然这里的竞争也尤为激烈。这个工作站有自己的外企简历专栏，除英文简历模板外还有日文简历模板，另外还有不少的技巧以及工具辅助软件。

以上的各个网站都有对简历到底该如何写的一些技巧介绍，http://www.cer.net/article/20010101/3030333.shtml 的这篇文章算是个比较好的总结，它综合了一些知名企业人力资源部负责人的建议，读完之后相信你对简历该如何写已经了然于心了。

虽然模板帮了我们不少忙，但如果大家都采用相同或相近的模板，其效果就可想而知了。笔者建议在简历中除了基本的情况说清楚之外，必须加入自己的特色，比如针对不同的公司突出不同的强项；针对不同的要求采用不同的用语；不要使用任何借口或不分巨细地罗列出大小工作经验；突出自己的经验比如兼职、实习、有意义的课外活动（这些算是工作经验）等。总之，对于重中之重的简历，我们拿出点专业精神是必须的。

如果你需要将文本打印出来，那最好注意页边距，且不要使用较小的字号；如果你是通过E-mail发送简历，则最好不要以附件形式发送，因为病毒的猖獗，对方人事部工作人员很可能不会打开你的附件。

简历完成后，我们就要到各个人力资源网站上找合适的工作机会了。

## 人力资源网站

**——机会需要你千方百计的发掘**

对于应届毕业生的网上应聘来说，广撒网是必要的，但撒网也需要技巧，并不是每个招聘网站都适合你，你也没有精力去光顾大部分的网站。因此了解当前招聘网站的发展情况并重点关注一些值得关注的网站就显得十分重要了。

招聘网站CISI人气榜

2004年8月12日

请选择日期查看历史数据

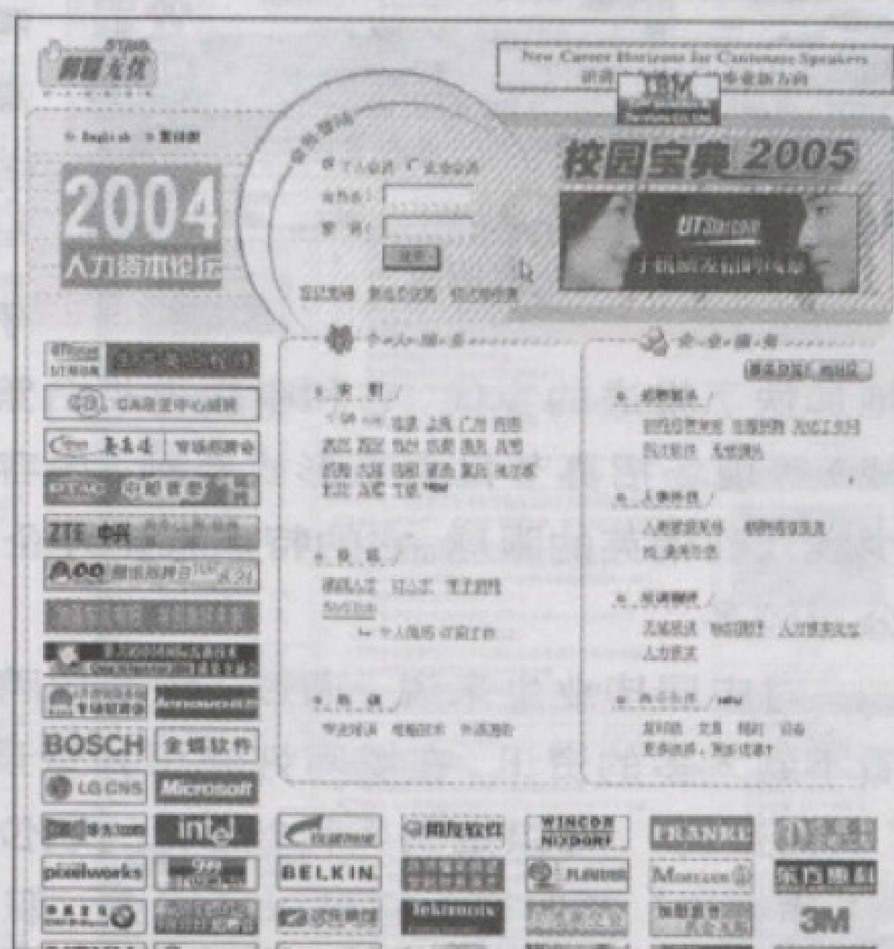
| 站点 | CISI | CISI同期变动 | 3月变动 |
|---|---|---|---|
| 前程无忧 | 50.14 | 1.05% | 24.00% |
| 中华英才网 | 20.29 | 3.38% | 45.00% |
| 搜狐招聘 | 15.75 | 0.45% | 27.00% |
| 智联招聘 | 15.15 | 2.40% | 8.00% |
| 中国人才热线 | 13.02 | 0.68% | 12.00% |
| 网易招聘 | 11.86 | 0.52% | 17.00% |
| 南方人才网 | 9.75 | 0.92% | 19.00% |
| 中国招聘求职网 | 6.82 | 6.94% | 3.00% |
| Job88人才网 | 5.67 | 1.59% | 0.00% |
| 卓博人才网 | 5.67 | 7.25% | 9.00% |

招聘网站 CISI 人气榜

因为就业形势的严峻，招聘网站从2000年以来就一直以比较快的速度发展着。去年非典的爆发让传统的现场招聘嘎然而止，同时成百上千的人才招聘网站应运而生，而且网站之间的竞争日趋激烈。现在你随便在Google或百度上一搜就会发现，几乎每个省、每个市都有人才公司做着自己的招聘网站。这么多的招聘网站中很可能很多信息并不真实或已经过时，同时为了保护你的隐私，我们需要选择信誉好的大型网站，他们的信息更新速度快，且实效性强。根据知名度以及各自的特色，笔者特别为大家精选了几个。

**http://www.51job.com/前程无忧网**

作为专业的人力资源服务网站，前程无忧网应该算是国内同类网站的旗舰，目前已在北京、上海、广州、深圳、西安等很多城市建立了分公司，企业客户众多。它拥有全国最大的职位信息库，这些职位中涉及信息技术、电子、金融、物流、广告等各种行业。**它最大的特点就是全国撒网，点多面广，外企不少，还包括猎头服务、留学移民等服务项目。**




前程无忧网

针对近年来IT企业对人才增长的渴求以及越来越多人才涌入IT业的现状，无忧网专门开辟了“IT人才”专区，里边

的资料非常多，仅北京地区，企业对IT人才的需求就已经过万，不过这是针对有一定经验的人的栏目。

针对应届毕业生，前程无忧专设了"学子前程"栏目，笔者认为此栏目中的搜索引擎和其他同类网站类似栏目相比，可以说是最好的。因为企业一般招聘有经验的人，所以通过查询检测我们可以很明显地看到，栏目中的信息量和总的信息量比起来是比较少的。但细细看来，其实有些企业对工作经验的要求并不像它规定的那么严格，尤其是只要求有一年工作经验的企业，而且在学校里你参加的相关活动也算是一些经验，所以在经验年限要求不是很严的工作上适当争取还是有机会的。根据一些有工作经验的人反馈的信息看，用具体的所做事例而不是工作年限来打动你的未来上司是最重要的。

**事例：** 应届毕业生小李为了找工作天天泡在招聘网站上，他秉承"多多益善"的原则，对自己看中的公司从普通职员到经理级别的职位全都申请，结果收到的回复非常少。

**分析：** 他犯了"全面撒网，不加分析"的大忌。这样做会让招聘的人认为你不够专业，而且缺乏定位，没有明确的求职意向，往往在第一轮就被过滤掉了。

## http://www.zhaopin.com/智联招聘


智联招聘

成立于1997年的智联招聘是国内最早从事人力资源服务的网站之一，每年平均发布20多万个招聘职位，它提供的高级人才猎头服务在业内颇有名气。面对严酷的竞争形势，智联在各地加快了推进的步伐，它和中央电视台策划合作《绝对挑战》等现场招募节目由于形式新颖，内容真实，吸引了不少观众和精英的眼球。**它的特点就是外企和质量比较高的公司较多。**

对应届毕业生来说，通过"校园招聘"这个栏目我们看不到太多的资讯。在填写好简历并登录后，就可以进行"职位查询"，可以定制5个个性化的职位搜索器。在进行"工作查询"的时候，它可以按行业、职业、地区等进行查询，笔者在使用一段时间后感觉它的搜索功能没有其他网站那么强大，搜索条件的细分不是很准确。

**事例：** 小安在网上找工作时对某公司的一个职位非常感兴趣，所以短时间内给对方发了不少求职信，但最终等来的却是拒信，他非常纳闷，自己完全有能力胜任那份工作啊。

**分析：** 千万不要在几天之内重复给一家公司发简历，这样可能引起对方反感。如果你确实对某一职位感兴趣，可以在一月之后发邮件询问，同时附上你的简历。

## http://www.cjol.com/中国人才热线


中国人才热线

成立于1997年的人才热线是如今比较优秀的人力资源网站之一，在2002年和香港的JobsDB.com联合后，现在其业务范围已经能覆盖整个亚太区。**它的特点就是关于西部、南部等地区的人才需求、招聘信息较多，尤其是深圳，想去深圳的朋友一定要看看。**

按照惯例注册并填写简历。登录后我们可以看到界面很清爽漂亮，而且它还提供了一个有趣的小功能：测试，包括人格测试、性格测试、沟通能力测试等。至于是不是很有效，笔者倒没有试过。

"求职"栏目的"校园专区"中并没有多少可用的信息，不过对于应届毕业生可以在登录后进行搜索，点击"我的工作"旁边菜单中的"搜索招聘信息"，在设定"招聘类别"时可以选择"应届毕业生"。

总体感觉人才热线的界面做得非常别致，给人很舒服、很正规的感觉，但除了西部和南部的信息外，其他地方的信息量相对较少。

**事例：** 小李在学校是一名非常有能力的学生，兼职、实习都让自己在各方面得到了很大的锻炼，于是在他的简历中，大大小小的兼职打工经历占了满满一页纸。哪知招聘的人并不领情，往往一晃而过。

**分析：** 简历中对自己部分经验的包装是必不可少的，但必须注意两点，一个是明显的"言过其实"，另一个便是不分重点地炫耀自己的经历，这样会让对方觉得你没有专注于本专业课程的学习。根据对方公司的招聘情况，精简出一两段有针对性的经历才是关键。

## http://www.chinahr.com/中华英才网


中华英才网

作为国内著名的老牌人力资源网站，中华英才网是众多毕业生不容错过的。其"校园招聘"栏目做得很不错，除毕业生的招聘信息外，还有一些知名企业实习生的招聘，以及企业到高校直接招聘的资讯。**它的特点是外企和IT业企业较多。**

英才网提供的职位搜索引擎功能十分强大，提供多样且灵活的搜索条件设置，非常方便。同时，它的兼职版也是一个特色。因为所

有的公司都比较看重有经验的人，即便你是应届毕业生，也希望你具有一定的相关经验，所以在校期间找机会做一些兼职是非常必要的。和之前介绍的几个网站忽视兼职内容比起来，中华英才网专门开辟了兼职版，但通过对兼职贴的查询，我们可以看到里边的信息量很少。



### ——关于兼职网站

笔者不太推荐在网上找兼职，因为这不像正规人力资源网站有稳定且正当的收入来源，所以都不是很规范。这里介绍的几个网站都是比较有规模的，但不可避免还是会有很多垃圾信息。估计是兼职职位的发布不规范，所以搜索的结果也不是很准确。在网上寻找兼职时要注意不要受虚假职位的欺骗，碰到要钱的一定要谨慎。

http://www.parttimes.net/program/fore/news.php 百太兼职网

http://www.jianzhi.org/ 大学生兼职网

http://www.jobother.com/ 中国兼职网

### 特色网站

**http://www.china-school.net/gx01.htm/中国高校网**

在这里，你可以找到各地高校的网址。基本上每所高校都有自己的就业指导办，里边的详细招生信息对很多人还是非常有用的。笔者当初为找工作抓狂时，有些高校网一直经常光顾。但需要注意，不是每所高校都会让外校人员登录，有些高校为了保护自己本校的学生，要求输入用户名和密码。

**http://www.herhr.com/女性人才网**

都说现在女生的就业压力明显比男生大，所以网上也有专门为女性同胞准备的求职网站，女性人才网是其中不错的一个。信息量虽然比不上几个当家人力资源网站，但也颇为实用。比较遗憾的是它的搜索功能不是很强大，且搜索结果中有些信息不能查看。

BBS到底对学生的影响有多深，相信各方都没有一个准确的衡量，但如果你不上BBS去查看工作信息，那绝对是你的一大失误。BBS最大的特色就是内容非常全，而且基本上都是同学们关注的话题，从简历写法到招聘信息，从户口问题到违约裁定，从失败总结到黑企披露等。最重要的是BBS上的多数人非常活跃，使得版面的影响非常大，信息来源很广，而且消息的实时性很高。

smth.edu.cn

水木清华BBS的Career版

bbs.nju.edu.cn

南大小百合的JobAndWork版

bbs.sjtu.edu.cn

上海交大——饮水思源的Job版

bbs.fudan.edu.cn

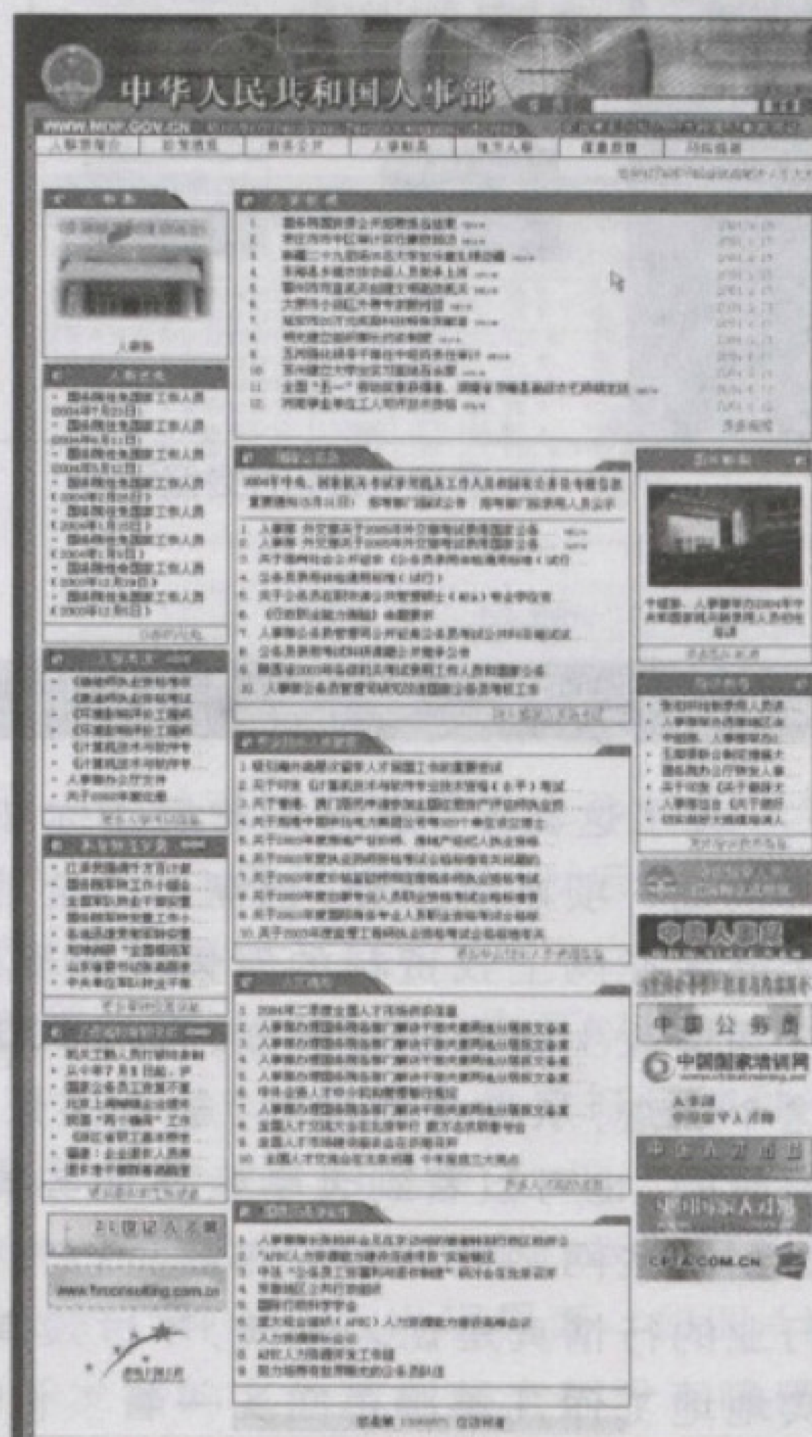
复旦日月光华的Job版

## 公务员考试

### ——并非保底的选择

目前公务员的公资待遇明显提高，众人的眼光一下子被吸引了过去，加上如今好工作难找，于是不管三七二十一，大伙儿一窝蜂又涌向了公务员考试，其中还包括不少抱着保底心态或试试看的同学，所以公务员职位的竞争也很激烈。不过各大公司的招聘会可能和公务员考试有冲突，所以想考公务员的同学还得早做准备。

在 http://www.china.org.cn/chinese/zhuanti/gwy/385281.htm 中，你可以了解到中国公务员制度10年来取得的成绩。2005年的公务员考试的具体情况，包括各招考部门具体的招考人数、职位、类别、资格条件等，将于近期在国家人事部网站 http://www.mop.gov.cn 的公务员专版公布，考生首先要在规定时间内上网站查询并提交材料，考试资格审查通过后就要查询报名序号，然后在规定的时间到所选择的考试地点进行确认，并打印准考证副证，最后参加考试（具体流程参见最新考试公告）。一般来说，考试包括笔试（公共科目、专业科目）和面试，公共科目笔试按A、B类职位分别进行，A类职位科目为《行政职业能力测验》（A）和《申论》，B类为《行政职业能力测验》（B），专业科目的笔试和面试时间由招考部门自行通知。



国家人事部

**http://www.offcn.com/，中国公务员考试资讯网**

这个网站提供的资料非常全面，虽然各种考试资料需要一定费用才能下载，但也许你更关心其他资讯，比如公务员报考程序、公务员工资福利制度、公务员面试内容和特点等。

**http://www.softunnel.com/compass/index.htm**

**公务员考试指南针**

网站中包括各地录取公务员的信息，信息量大而且实效性好。最重要的是它还提供了《公务员考试指南针》的软件，如果你对考试内容不是很了解，可以来看看，除了习题还有教程。令人遗憾的是，如果未注册，习题量会很少。



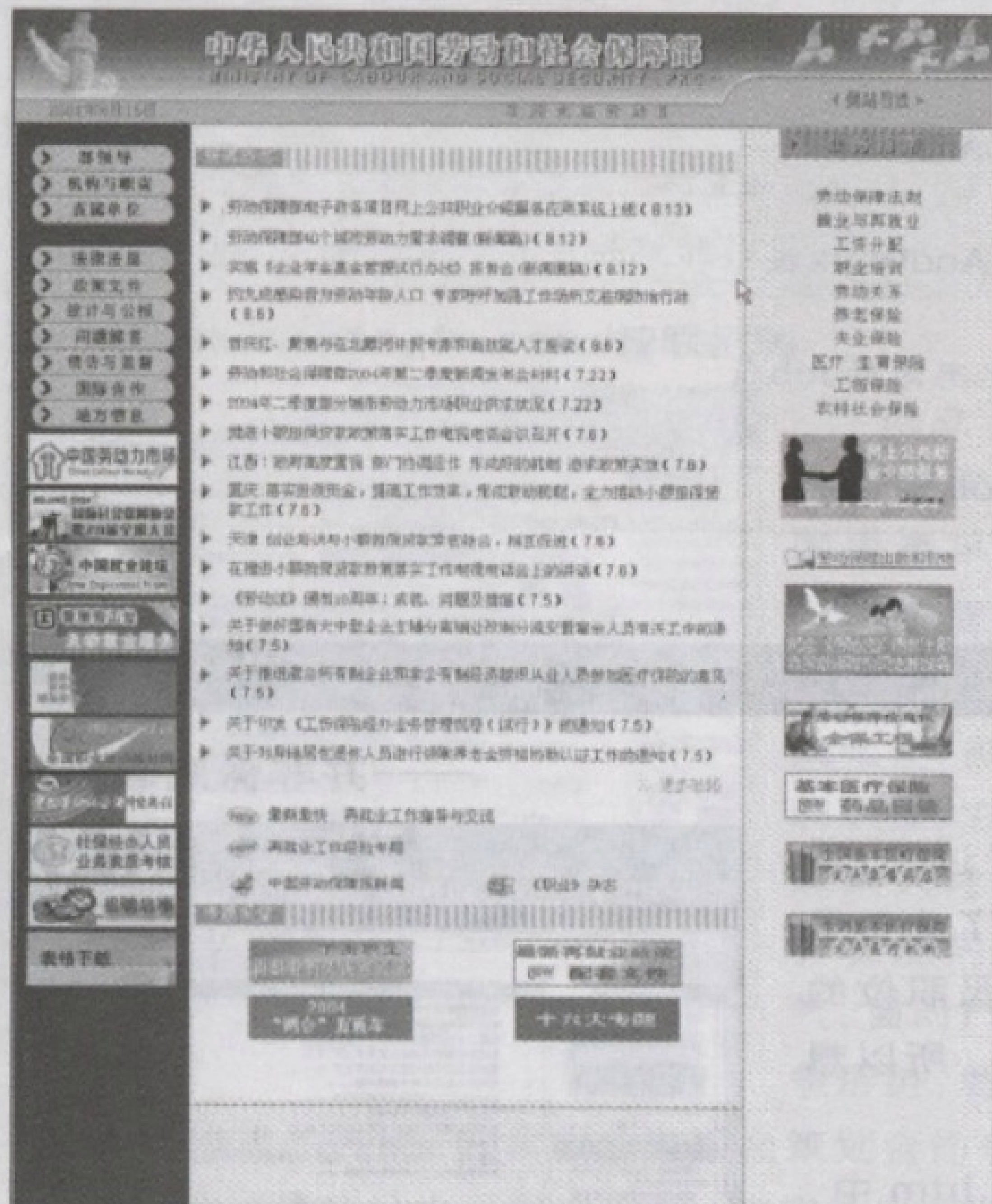
## 面试

说到面试，相信不少面霸（对面试经验丰富的人的尊称）能力绝对强于在下，你想得到他们的面经（面试经验）吗，赶快去各大BBS吧，那里的话题汇集了着装、谈吐、问答等各方面，当然对于问题的回答是仁者见仁，智者见智了。

同时你也可以到这里来看看关于英语面试的一些问题，http://www.englishinterview.com/china/lang1/main.asp。

## 劳动法规

**——你需要求助法律**




国家劳动和社会保障部

**http://www.molss.gov.cn/**

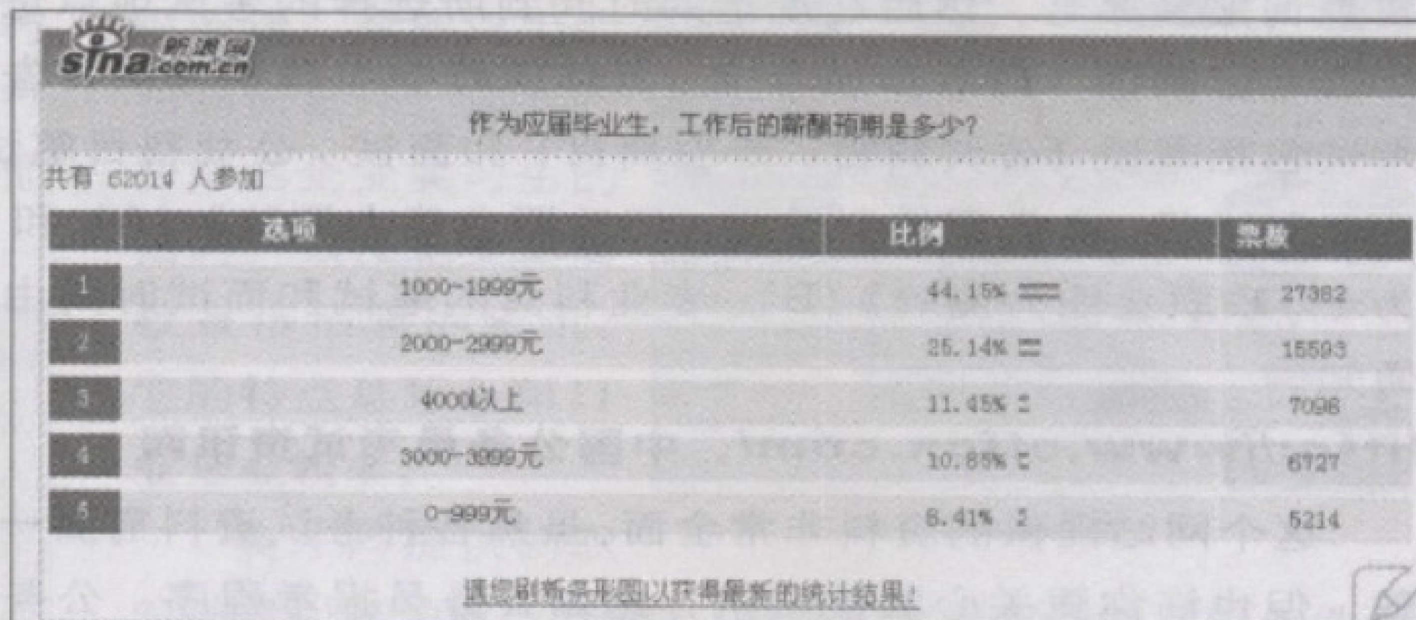
这里便是中华人民共和国劳动和社会保障部的主页了。在这里除了可以找到《中华人民共和国劳动法》（http://www.molss.gov.cn/column/index_p5.htm）外，还可以了解到各地的劳动力就业市场情况。而中国劳动法律网的劳动法律介绍（http://www.zgldfl.com/ht.htm）算是它的一个补充吧。

刚毕业的大学生对“四险一金”是非常关注的，那究竟是哪四险呢？在http://www.molss.gov.cn/column/index_p5.htm你可以看到，它包括养老保险、失业保险、医疗保险和工伤保险。那一金便是住房公积金了。除这些之外，你还能到各地的劳动就业服务网站去看看（http://www.molss.gov.cn/index_dfxx.htm）。

要是你对签订劳动合同的手续不够了解，可以到http://www.hongen.com/info/law/jyzc/jyzc08.htm去看看。当然有可能你嫌麻烦，为什么不直接给个劳动合同书样本呢，当然可以，到北京劳动保障网http://www.bjldbzj.gov.cn/dzzw/ldyw/ldgx/htyb/t20011017_2510.htm来。当然各种场合下的合同书是不一样的，http://www.bjldbzj.gov.cn/dzzw/ldyw/ldgx/htyb/中什么样的合同书都有，信不信由你。

## 后记

说了这么多，笔者无非想让你知道，找工作其实也是一项系统工程，也需要你全力以赴。正巧某天笔者在网上找资料的时候，看到新浪网的一个应届毕业生薪资期望调查。有60000多人参加了这个调查，从调查结果看，笔者认为真实性应该是很高的，也可以看到大学生更加务实了。笔者经常看到一些网站或公司发布薪资行情的报告，各个行业的行情真是让人艳羡，不过没有关系，你脚踏实地地工作几年后再回头一看，也许你会笑得更加灿烂！



sina 新浪网 sina.com.cn

作为应届毕业生，工作后的薪酬预期是多少？

共有 62014 人参加

| | 选项 | 比例 | 票数 |
|---|---|---|---|
| 1 | 1000~1999元 | 44.15% | 27382 |
| 2 | 2000~2999元 | 25.14% | 15593 |
| 3 | 4000以上 | 11.45% | 7098 |
| 4 | 3000~3999元 | 10.85% | 6727 |
| 5 | 0~999元 | 8.41% | 5214 |

请您刷新条形图以获得最新的统计结果!

应届毕业生对薪酬的期望

2003年9月，北京大学几位硕士研究生为了解决当前FTP服务器的种种缺陷以及利用FTP难以下载的问题，推出了一种名为Maze的文件共享系统。令他们没有想到的是，在短短不到1年时间内Maze的注册用户超过了20万人，共享文件大小稳超280TB，创造了一个新的网络奇迹。那么，是什么因素导致了他们的成功，我们从中又能得到什么启示呢？为此先要了解一下Maze系统及其融入的特色技术，然后通过对Maze主创人员的采访来揭开他们成功的奥秘。

# 神奇的网络系统Maze

■陕西 王伟（本刊特约作者）

## 一、神奇的Maze文件系统

Maze是一个优秀的P2P文件系统，它以天网的文件搜索引擎为依托，能让用户快速找到自己想要的文件，并且实现快速高效的下载。它包含的Windows和Linux两个版本都提供了靓丽的图形下载界面和文件共享管理界面，软件参考的下载点为http://maze.pku.edu.cn/，下载后直接安装即可运行。初次使用时需要注册，得到一个类似QQ的号码作为登录的唯一标识。Maze的运行界面如图1所示。

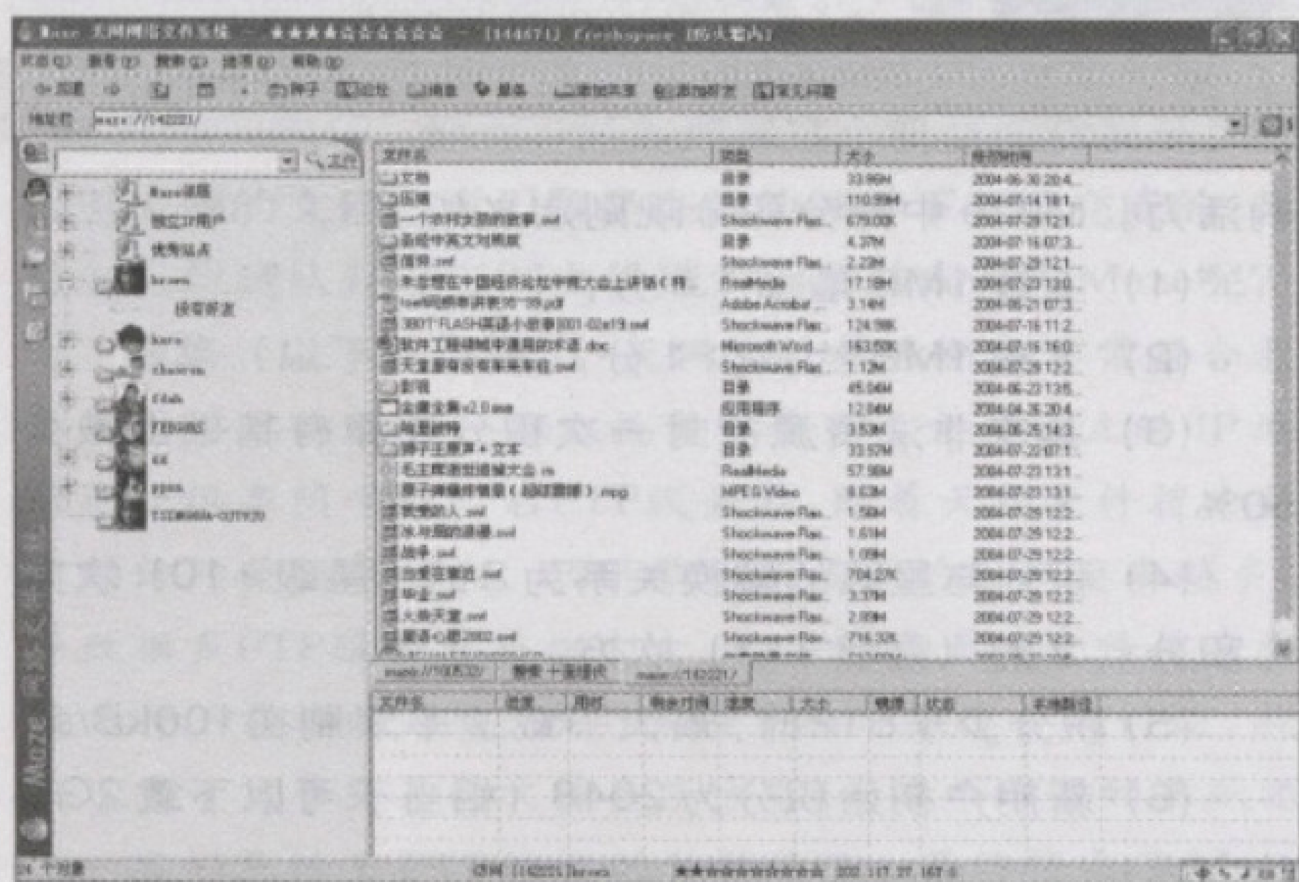


图1

Maze的使用很简单，首先点击主菜单上的"搜索"，出现搜索界面（如图2）。输入你想查找的关键字，在搜索结果中可以看到文件名称、路径、大小、文件类型、镜像数、修改日期等选项。点击下载文件，选择保存路径后"开始下载"。由于Maze允许用户在多个服务器的镜像上同时下载文件，所以下载速度非常快。对于电影爱好者来说确实是不可多得的好工具。

千万别以为Maze只是一个文件下载工具，它还可以添加Maze好友，好友与好友之间能够即时通信。点击工具栏上的"添加好友"就会出现好友添加界面（如图3）。在添加好友的时候，Maze提供了用户的详细资料供你选择，比如Maze用户的星级、Maze号码、IP地址和昵称。

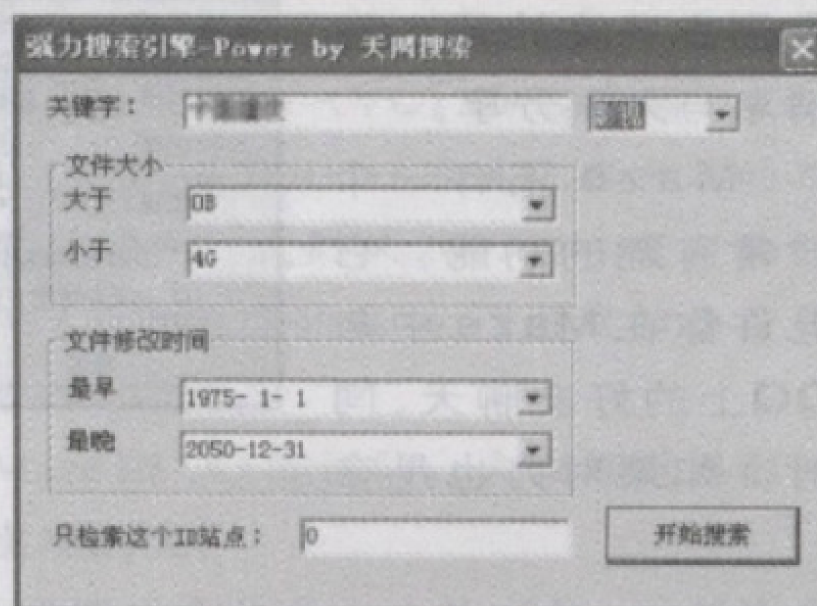



图2

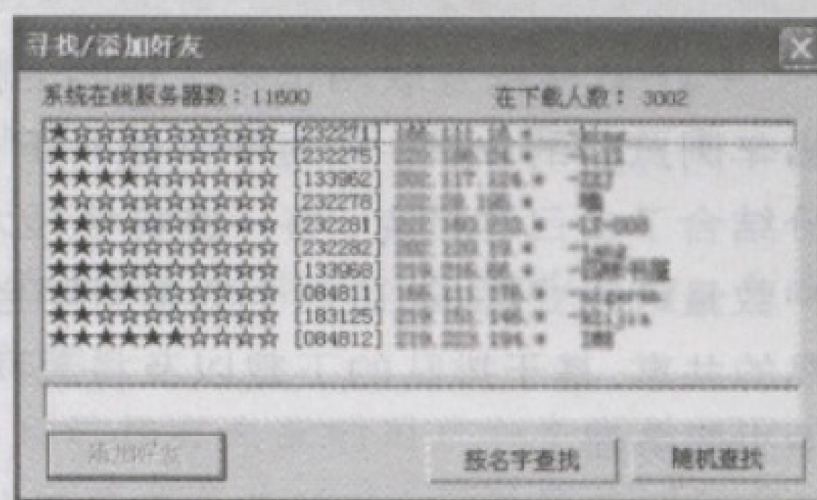
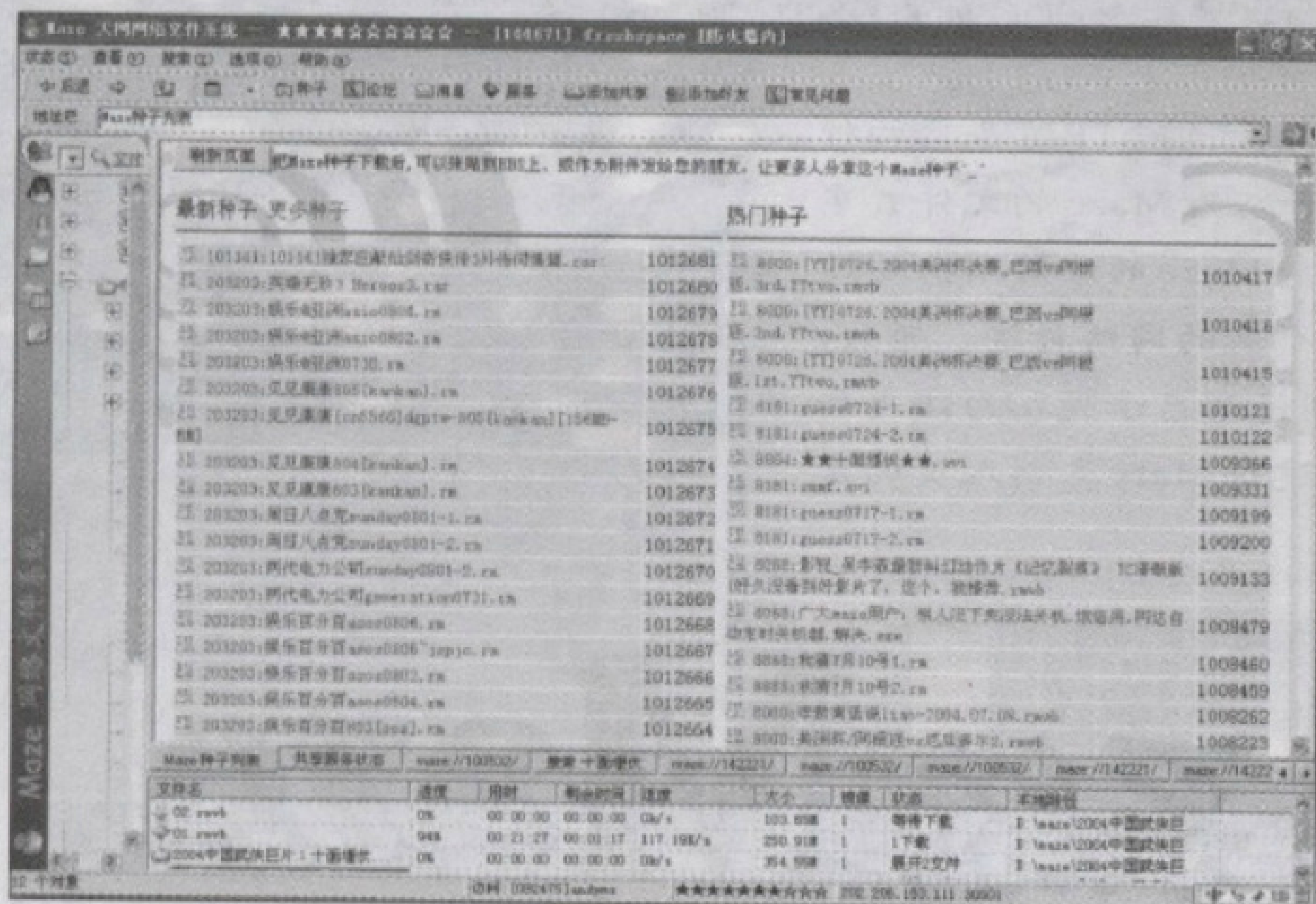


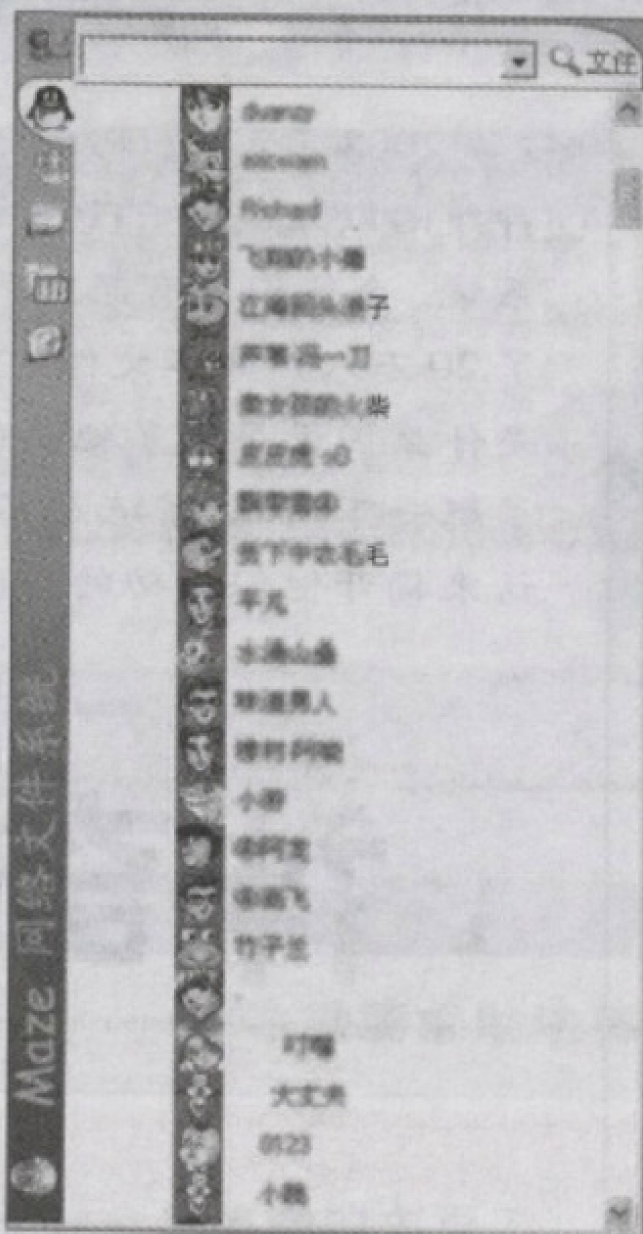

图3

通过星级和IP地址，你就可以有选择性地添加星级较高并且离你最近的用户作为自己的好友，以后在文件共享的时候下载速度就会快得多了。

同时，Maze还提供种子的发布。你可以将文件制作成种子，然后将其发布出去，其他人只要打开该种子就可以通过Maze来下载你共享的文件了，这一点与BT下载比较类似。Maze本身也提供一个专门张贴种子的论坛。点击工具栏上的"种子"后出现界面（如图4）。一般来说，作为种子发布的文件下载起来都没有障碍，而且有较多的镜像，下载速度也就有了保障。


图4

Maze中使用QQ，你还可以直接访问QQ好友共享的文件，是不是很神奇呢？点击Maze左侧状态栏中的企鹅图标，就会出现QQ登录界面（如图5）。输入QQ号码和密码之后你的QQ好友就会在状态栏中显示出来了，跟QQ没有任何区别（如图6），是不是很酷？如果你想给QQ上的好友发送消息，直接通过Maze就可以实现了（如图7）。


图6

Maze也提供了一个论坛供大家交流。点击工具栏上的“论坛”就可以打开论坛的主界面。如果你需要某个文件，就可以在论坛上发贴求助，大部分Maze用户都是热心肠，只要他们有的，一般都会乐于助人。当然，如果你有好东东，也别忘了在论坛上发消息与大家分享。

Maze还有一个非常有趣的功能，它允许你在Maze中与QQ上的好友聊天。同时，如果对方也是在

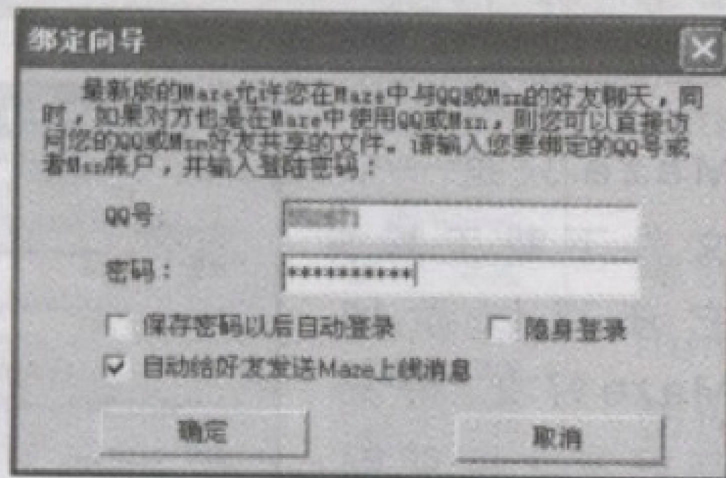


图5

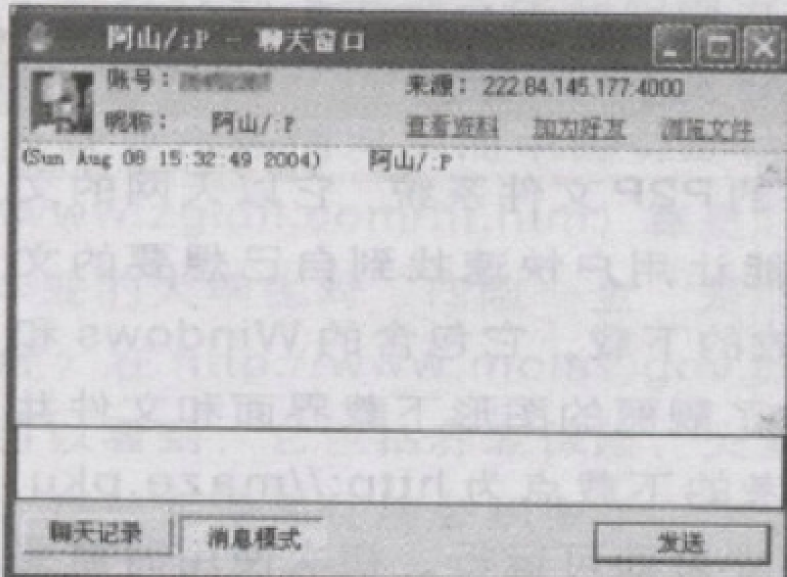


图7

不过目前Maze中QQ的聊天功能还有待完善，稳定性欠佳，而且功能较为简单（本文最后采访中有主创人员对Maze中QQ的看法）。

## 二、Maze中的特色技术

P2P软件给互联网带来了新的活力，其影响绝不亚于当年浏览器的出现。相对于其他P2P工具而言，Maze充分结合了自己的特点，将一些特色技术融入其中，使得用户数量跨越式增长。这几个非常有特色的技术包括基于交易的共享、基于排队的下载以及将天网文件搜索引擎作为中央服务器。

### 1. 基于交易的共享

Maze推出的初衷主要是解决天网文件搜索引擎中文件下载难的问题。用户一方面可以在天网文件搜索引擎中搜索到很多FTP服务器中的文件，另外一方面大部分FTP服务器设置了密码，给文件下载带来了障碍。很多用户在文件共享过程中一味强调索取，而自己却很少主动提供下载。Maze融合了基于交易的文件共享技术，给每个用户计算等级和积分，那些只想下载而不提供共享的用户将不能下载文件。采用一种制度来限制这种共享的不平衡，保证了Maze中网络资源越来越多，用户文件共享的积极性也得到了极大提高。现在我们可以经常在论坛中看到很多用户主动在“推销”文件赚取积分，这就是交易共享带来的活力。Maze中部分积分规则定义如下：

（1）上载1MB增加1.5分；

（2）下载1MB约减少1分；

（3）共享非法资源被封一次积分在原有基础上减少50%；

（4）积分与星级的转换关系为2的（星级+10）次方＜积分＜2的（星级+11）次方；

（5）积分少于512时，最大下载速率限制在100kB/s；

（6）新用户初始积分为2048（相当于可以下载2GB的内容）；

（7）服务端在线的话，每分钟增加积分0.5分，一天不关机大概是720分，每小时刷新一次。

如果你想查看自己的积分和积分增减记录，可点击Maze菜单上的“查看→当前星级和积分”和“查看→积分增减记录”来分别查看相应记录（如图8）。

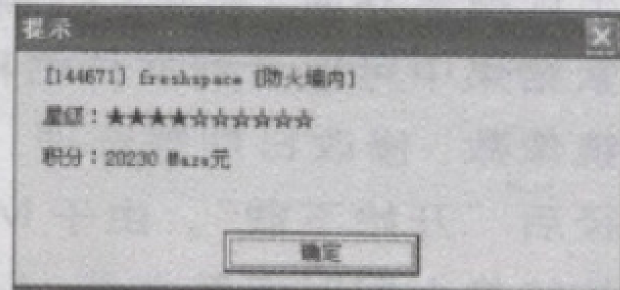


图8

### 2. 基于排队的下载

在使用FTP服务器的时候，如果服务器上人满为患，我们只能等到可以正常登录为止。Maze融合了基于排队的下载技术，可以很好地解决下载难的问题。如果有很多人在同一服务器上同时下载一个文件，通过排队技术可以保证你一定能下载，只不过需要等待一会。等待的时间与你的积分有关系，积分越高的用户需要等待的时间越短。

| 文件名 | 进度 | 用时 | 剩余时间 | 速度 | 大小 | 镜像 | 状态 | 本地路径 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible]... | 0% | 00:00:00 | 00:00:00 | 0k/s | 152.64M | 1 | 排第30共30人 | D:\maze\影视\[illegible] |
| [illegible]... | 100% | 00:04:33 | 00:00:00 | 0.00B/s | 278.05M | 1 | 下载完成! | D:\maze\影视\影... |
| [illegible]... | 8% | 00:31:58 | 00:00:00 | 58.59K/s | 139.70M | 1 | 排第30共30人 | D:\maze\影视\影... |
| 十[illegible]... | 100% | 00:09:58 | 00:00:00 | 761.72K/s | 354.42M | 5 | 下载完成! | D:\maze\影视\十... |
| [illegible]... | 0% | 00:00:00 | 00:00:00 | 0k/s | 214.35M | 1 | 排第30共30人 | D:\maze\影视\[illegible]... |
| [illegible]... | 0% | 00:00:00 | 00:00:00 | 0k/s | 83.39M | 1 | 排第30共30人 | D:\maze\影视\[illegible]... |

图9

由此也可以激励用户赚取更多积分。应用排队技术使得利用Maze既可以保证下载的可用性，又不会因为连接人数过多而损害服务器。在下载时你也可以在下载窗口中看到排队的提示（如图9）。

### 3. 依托强大的天网文件搜索引擎

经常上网的朋友一定不会对天网文件搜索（http://bingle.pku.edu.cn）感到陌生。天网文件搜索引擎自推出至今，一直受到众多用户的青睐。它提供多达千万个文件的索引，成为文件搜索引擎的领跑者。Maze文件系统采用了基于天网文件搜索引擎的检索机制，极大地提高了文件检索的高效性与快捷性。同时通过改进了的天网检索算法只显示在线的内容，提高了文件下载的准确性。

## 三、Maze主要创始人陈华的采访

为了解开Maze成功的奥秘，我们对Maze的主要创始人陈华进行了采访。

**小档案：**



陈华，男。1996年进入北京大学计算机系本科学习，1999年进入北京大学网络与分布式系统实验室，并带领一个团队开发了著名的天网文件搜索引擎，2001年保送硕士，2003领导开发了Maze网络文件系统，2004年6月硕士毕业后进入微软亚洲研究院，任助理研究员，从事中文搜索引擎的研发工作。

**笔者：陈华，你好。很高兴有这个机会跟你交流。我知道天网的文件搜索引擎是在你的领导下开发完成的。你是怎么想到从开发天网文件搜索引擎转向开发Maze呢？**

**陈华（以下简称陈）：** 天网文件搜索引擎非常符合教育网内用户的需求，因为教育网带宽很大，独立的IP地址也让很多同学能开启FTP服务器。随着天网文件搜索引擎的访问量越来越大，只下载而不共享的用户越来越多，导致很多FTP服务器负担太大。为了解决天网文件搜索引擎文件下载难的问题，我们实验室内部做过多次讨论，提出了基于货币交易的文件共享方案。在这个方案的基础之上，我们总结了FTP协议的种种缺陷，最终提出了Maze这个项目。

**笔者：能不能介绍一下Maze开发人员的分工？**

**陈：** Maze主要由我、杨懋、邓海清、韩近强和谢欣等5人开发完成。我主持了整个的系统设计，主要编写了Maze的P2P网络、排队、心跳服务器等模块；杨懋参与了整个项目的策划；邓海清编写了文件传输下载模块；韩近强主要负责目录服务、客户端目录浏览等模块及部分Maze的界面工作；谢欣提出了Maze的前身——天网人项目的设想，并参与了部分早期的开发工作。

**笔者：我很想知道，你们在开发Maze的过程中主要使用了哪些编程语言，推出第一个版本历时多久？**

**陈：** 整个系统都是用C++语言实现的，在系统设计时充分考虑了跨平台的需求，因而我们实现了一个平台无关的底层函数库。最后在封装的时候，我们开发了Maze的Windows版本的服务器（VC）和客户端（C++ builder）。同时我们使用C++ Builder来美化客户端的界面，实现各种人性化的功能。我们从2003年4月开始讨论这个项目，2003年7月暑假开始编码，9月就推出了第一个Beta版本。

**笔者：我发现Maze跟QQ能通信，大家都觉得很有意思，你们是如何实现的呢？**

**陈：** Maze内嵌QQ可能在技术上比较有趣，其想法来源于我们在网上找到的QQ客户端源码，在此基础上我们想在QQ的消息中增加Maze的在线状态信息。现在看来，这种方法效果并不是太好，有些画蛇添足。我想可能以后的版本会去掉它。

**笔者：Maze文件系统已经取得了巨大的成功，有没有考虑过它的商业化呢？**

**陈：** 由于Maze目前拥有大量的用户和丰富的P2P文件共享数据，已经引起了学术界的关注。微软亚洲研究院系统组和P2P的先驱Ben Zhao（加州大学伯克利分校）都在关注Maze数据的数据挖掘与分析工作。由于Maze是我在学校时和几个研究生一起开发的，所以它的所有权属于北京大学，因此短期内不会商业化。

**笔者：我相信每个成功的背后除留有艰辛的汗水之外，也会留下很多宝贵的经验，最后你想对我们的读者说点什么？**

**陈** 我希望在校的每个学生都能充分发挥自己的想象力，做些实实在在的有用的产品，积累经验，多多锻炼自己。只要认准一个目标，就不要松懈，努力往前冲，就一定会有好的结果！

# 网罗天下

■河北 刘立冰
北京 野狼

## 谁动了我的奶酪

**游戏地址：** http://www.pconline.com.cn/pcedu/carton/games/0401/flash/040109naolao.swf

相信很多人看过斯宾塞·约翰逊的《谁动了我的奶酪》，书中他借老鼠一生不停地寻找奶酪来比喻公司不停地寻找利润增长点。而这个Flash小游戏讲述的却是迷失在迷宫的老鼠寻找奶酪的过程。

老鼠本身有体力、速度以及维生素等参数，随着时间的推移，老鼠的体力值不停减少，通过补充维生素可以帮助老鼠提高等级，等级提高后速度和体力最大值都会相应提高。

第一关比较容易（图1），笔者建议在找到奶酪之前，尽量不要走比较复杂的路线去吃奶酪，不然会得不偿失，如果在找到奶酪时还有一定的体力，可以先去寻找周围或另外一个区的奶酪。笔者曾尝试探索走过的区之间的关联，但一无所获，倒是一层一层地搜索是比较行得通的办法，如果在一层中重复到了某个区，下到另一层继续寻找。笔者多次采用这个办法，屡试不爽。

第二层是使3只老鼠团圆（图2），而第三层是寻找迷宫地图（图3），都非常有难度，当然也包括操作上的难度。笔者不才，没能玩过第二关。

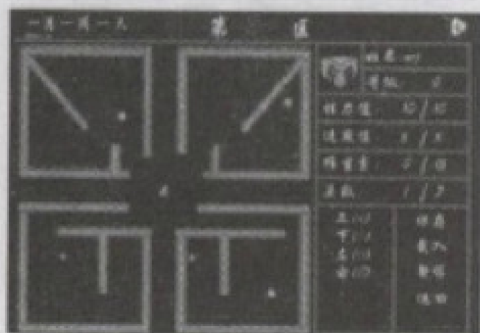


图1

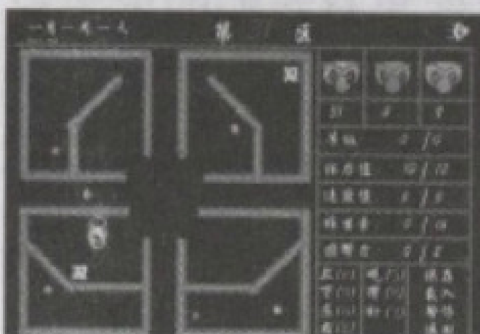


图2

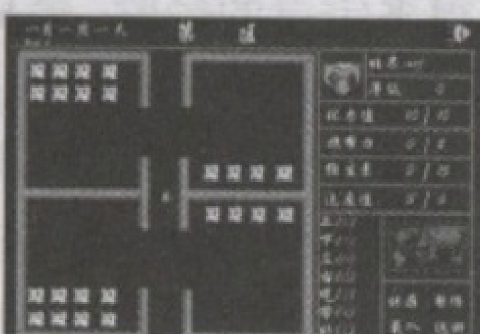


图3

## 小偷游戏

**游戏地址：** http://cartoonfile.163.com/source/62145/shife.swf?WkvHLJOH

比较好玩的一款游戏（图4）。在每一关中都有很多外边包围红色光圈的小球，小偷走过之后，光圈变为绿色。只有所有的红色光圈变为绿色且小偷偷完全部的蓝色球之后才能进入下一关。

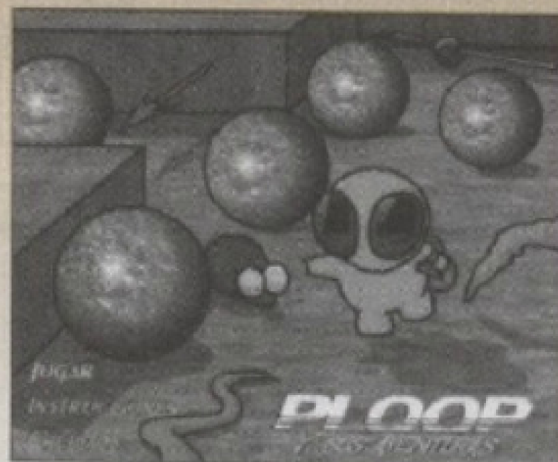



图4

你需要小心面对随时触发的“暗箭”，它可能是一颗钉子，也可能是一块巨石。第一关比较容易，有过一些经验后，相信你能丝毫不损地来到下一关。

第二关是一些类似激光的“暗器”，不知是显示器的缘故还是其他原因，笔者总感觉其“出手”地点非常难以确定。但在确定行走路线之后小偷一路小跑耗血并不多。第三关是一些类似蚯蚓的怪物和石头开关，这关比较好的是没有隐藏在暗处的东西。第四关难度比前三关明显加大，尤其要警惕底部通道伸出的“暗器”。第五关，通道旁的“暗器明显增多”，一定要谨慎。由于实力有限，之后几关笔者便无缘一见了。

整个游戏比较不爽的地方就是不能保存进度。

## IQ过大河

**游戏地址：** http://games.tom.com/download/mini/20040302/iqgh2.html

笔者之前听说过农夫、草、羊以及狼如何才能过河的IQ题，它和这个Flash游戏比起来就简单多了（图5）。游戏背景以及规则就不多介绍了，因为界面中已经有了详细说明。任务的增多和规则的增多导致难度的加大，笔者在冥思苦想良久后终于想出两条妙计，现披露一条如下，如需索取另外一条或你还有什么高招，请致电栏目小编ACJ：cjan@popsoft.com.cn。

警察带犯人过河 警察回来
警察带女孩过河 警察带犯人回来
妈妈带女儿过河 妈妈回来
爸爸和妈妈过河 爸爸回来
警察带犯人过河 妈妈回来
爸爸和妈妈过河 爸爸回来
爸爸带儿子过河 警察带犯人回来
警察带男孩过河 警察回来
警察带犯人过河 过关

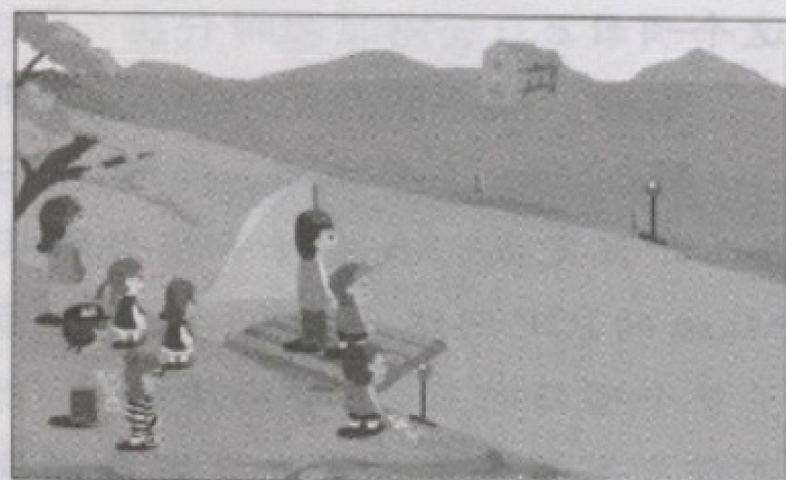


图5

企鹅家族周边篇

## 企鹅历险记 

**游戏地址：** http://www.pconline.com.cn/pcedu/carton/games/0407/flash/15Qierlixiang.swf

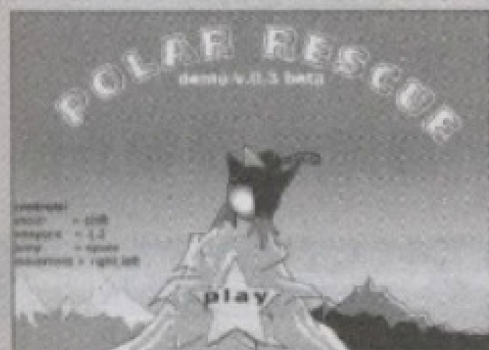


图6


图7

设计非常精巧也很有难度的一个小游戏（图6）。游戏中企鹅一共有7条命，通过"←""→"控制方向，空格键表示跳跃，碰到机器狗等物体除了跳跃躲避之外还可以使用枪弹，"2"和"1"分别表示掏出手枪和收起手枪，手枪掏出后通过"Shift"键发子弹。需要注意的是子弹并非无限，画面左上方雪球的个数表示子弹的数量，吃掉图中的一堆雪球后，左上方的雪球数会增加一个（图7）。

前边比较容易，但到了第5个界面，笔者完全不知道该如何走了，你知道吗？

## 打企鹅之非洲版 

**下载地址：** http://pix.yetisports.org/downloads/yetisports5.zip

这次企鹅来到了非洲的大草原上，于是非洲各种各样非常有特色的动物出现了（图8）。长颈鹿、大象、蟒蛇、火烈鸟等动物是助你一臂之力还是拒你百米之外，就要看你的操作水平了。当雪人彬彬有礼地邀请丹顶鹤来做球杆后，你就可以操作了，不停晃动的指针表示企鹅被打出的角度，角度确定后，红色的血柱就表示出手力度，画面的底部是整个缩略的游戏场景。

大象和树都起阻挡作用，而长颈鹿那长长的脖子就像一堵墙一样经常让你从半空中跌下来，如果不介意的话，我们也可以选择从那细细的腿中穿过去，而这样的操作指不定会带给我们意外的惊喜。笔者就是在打第一杆的时候选择穿过长颈鹿的腿，拿到了将近1300分。盘曲在草原上的蟒蛇无疑是我们最喜爱的了，企鹅到了它周围之后都会被很厌恶地抛出去，根据企鹅本身的速度和角度，它会将企鹅抛得又高又远。



图8

玩的时候需要注意，如果企鹅以一定角度冲上天空并消失在屏幕后，火烈鸟会抓着企鹅飞行一段距离，由于这段距离不远，所以很多时候都得不偿失，因此尽量不要使企鹅飞得太高，避免被火烈鸟抓住。



图9

非洲版有非洲版的特色，你知道企鹅被长颈鹿咬住之后会怎么办吗（图9）？自己来寻找答案吧！

## 射击版打企鹅 

**游戏地址：** http://comic.sina.com.cn/f/2004-08-02/23985.shtml

这个游戏相对比较简单，可以接着一直玩下去，只是难度比第一局稍大（图10）。在第一局接近4分钟的时间笔者分数达到了9000分。

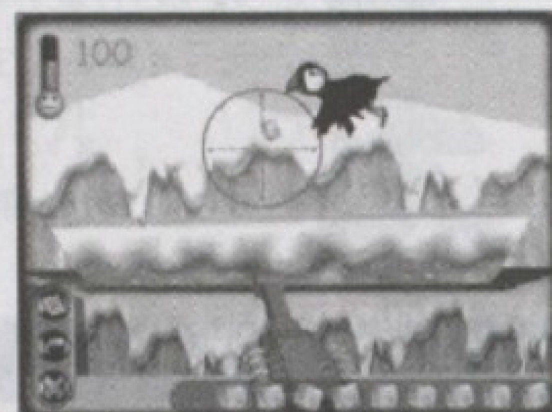


图10

除了企鹅能打外，天上飞着的鸟也能打，但难度比打企鹅稍大。值得注意的是虽然在打企鹅的过程中冰块也在不断地生成，但其生成速度有限，所以不能无谓浪费，一定要用到刀刃上，而且之后几局能够利用的可能只有一块冰，必须等待其生成后才能使用。

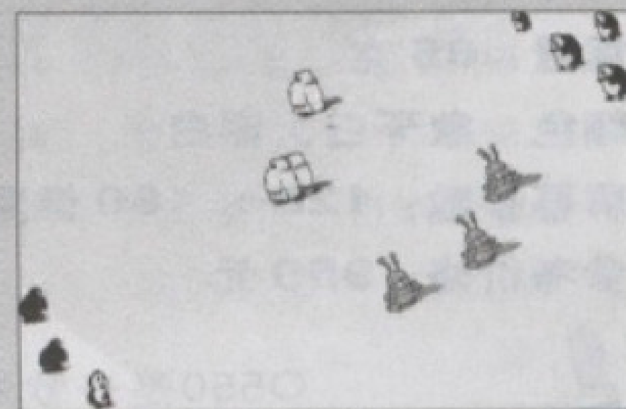
## 圣诞雪球大战 

**游戏地址：** http://myarticle.enet.com.cn/images/200406/1086228052811.swf

游戏中，玩家只需要鼠标操作，你要控制3只青蛙（图11）。一般先将两只移动到旁边的安全处，主要用一只来打对面的野人。上面的4只企鹅和下面的3只企鹅都是观众，帮不上你什么忙。点中青蛙后，鼠标左键按住蓄力，松开就是发射雪球，力度槽用来控制力度，力度槽到达最高点就会出现红色，这时候扔的力量最大（图12）。



图11


图12

## 企鹅大战 

**下载地址：** http://myarticle.enet.com.cn/images/200403/1080272466433.rar

在经过了一大堆繁琐的界面后，终于来到了射击场（图13）。这个游戏难度不大，用鼠标控制枪的准星，在一分钟内看能打中多少只躲在木桶后的企鹅。木桶之后的企鹅一只10分，而天上飞的一只20分，就看你的水平了。


图13

## 打企鹅再战江湖 

**游戏地址：** http://www.flashku.com/upfile/20040531/pkl.swf

不知道为什么很多人总拿企鹅说事，而且似乎有越来越血腥的趋势。这个游戏规定在60秒钟内，看谁在企鹅身上命中数最多。

# 实用至上主义

## ——千元彩屏国产篇

■湖南 灵顿公爵

### 海尔 彩智星Z6110

**尺寸：79mm × 43mm × 21mm**
**重量：90 克**
**颜色：深海蓝、太空银**
**屏幕参数：128 × 128 像素、65k 色 TFT**
**参考价格：999 元**

**外形：2.5 分**
**性价比：4 分**
**功能及扩展性：2.5 分**
**总评：3 分**



彩智星Z6110是这段时间才开始在各地市场陆续出货的新机。真彩屏、32和弦都是当前的主流配置，它的电话本可储存500组号码，短信存储容量则为275条。同时，Z6110支持彩信以及2分钟的短录音，通过WAP实现同步收发E-mail的随身邮是其一个小特色。像许多国产机一样它标配了两块电池，这很实用，因为单块仅600毫安的容量要负荷真彩屏，其续航力是无法叫人放心的。令人遗憾的是没有红外和蓝牙功能。

### TCL Q550

**尺寸：77mm × 42mm × 20mm**
**重量：65 克**
**颜色：象牙白、银白**
**屏幕参数：128 × 160 像素、4096 色**
**参考价格：950 元**

**外形：2.5 分**
**性价比：3 分**
**功能及扩展性：3 分**
**总评：2.83 分**



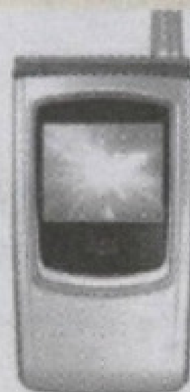
Q550是一款外形小巧简洁的折叠机，键盘超小，翻盖上简约到了只保留听筒，连耳机接口也没有。它的铃声为32和弦，内置的12首曲目表现平淡，不过来电、拨号的语音报号功能倒是很实用，网络方面Q550支持GPRS和移动QQ。作为一款千元机，它的功能可算丰富，200条机身电话本、一键隐私保护锁、关机闹钟、来电防火墙等都十分实用。

### 波导S1190

**尺寸：85.3mm × 44.2mm × 20.8mm**
**重量：78 克**
**颜色：铂金银、香槟金**
**屏幕参数：101 × 80 像素、4096 色**
**参考价格：710 元**

**外形：2 分**
**性价比：3.5 分**
**功能及扩展性：2.5 分**
**总评：2.66 分**

S1190是目前价位最便宜的彩屏折叠机之一。外屏是特别的透明视窗设计，采用T9输入法，铃声为16和弦，内置20首音乐并支持MIDI。它支持关机闹钟、短消息群发以及来电防火墙。像波导其他机型一样，它使用来自SONY、SANYO、BYD这些全球液态锂电芯十强的电池产品，所以S1190的电池性能比较令人满意。



### 科健K288

**尺寸：107.5mm × 46.5mm × 20mm**
**重量：80 克**
**颜色：蓝、银、灰**
**屏幕参数：4096 色**
**参考价格：780 元**



**外形：2 分**
**性价比：3 分**
**功能及扩展性：2 分**
**总评：2.33 分**

K288不支持彩信，但内置了多种情景——比如"问讯"、"约会"之类的短信模板，并且可以免写快发，加上多种输入法，用来发短信很合用。16和弦的雅马哈铃声非常清澈，预置的15首曲目都较悦耳，而且声音大。它不带机身短信存储，机身电话本容量为250条，支持分组和来电识别。K288整体性能尚可，玩家反映较多的是其电池质量问题，一般只有2天的待机时间。

### 中兴C880

**尺寸：86mm × 44mm × 21mm**
**重量：90 克**
**颜色：灰色**
**屏幕参数：128 × 160 像素、65k 色**
**参考价格：900 元**

**外形：2 分**
**性价比：3 分**
**功能及扩展性：2.5 分**
**总评：2.50 分**



中兴C880是现在联通在低端主推的产品，一款入门级CDMA机型，值得一提的是它带数据线连接口，因此对于那些想通过手机上网，享受CDMA"掌上宽带"速度优势的移动终端用户，C880是很现实的解决方案。它的铃声为16和弦，支持下载，话机通讯录共有300条，可通过首字母快速查询。

GAME地带

## 疯狂医院



**游戏类型：** 益智

**开发商：** 北京网际互动电讯有限公司

**游戏方法：** 免收包月费，发送“FK”到629921（联通用户929921）

**游戏简介：** 这款很经典的PC游戏现在移植到了手机，游戏者要扮演医生，救死扶伤。游戏里有很多医疗卫生常识，玩家要根据这些知识给病人看病，并得到晋升，还要和医院的同事多接触，人缘好才能当上院长。急诊里面的急救方法和手术室里的手术都是考验一个医生最好的办法。当你治愈了一个疑难杂症后，会记录在医学宝典里，新手也可以查看医学宝典学习。检查是医生诊断病情最有效的手段，利用医院提供的检查手段，对病人进行检查，能够准确地判断病情，及时进行治疗。疯狂的医生，疯狂的护士，这里的一切都疯狂！门诊、急救、手术！想看看你是神医还是兽医吗，来这里当医生吧！

## 侠客行

**游戏类型：** 角色扮演

**开发商：** 北京网际互动电讯有限公司

**游戏方法：** 免收包月费，发送“XK”到629921（联通用户929921）

**游戏简介：** 在网络技术发展的初期，风靡世界的文字网络游戏MUD曾经迷倒了一代玩家。如今北京网际互动电讯有限公司又将其移植到手机上，玩家可以利用手机，随时随地参与武林争锋。游戏者可以投入少林、武当等各大门派学习武功，也可以行走江湖惩恶锄奸。游戏里有各式各样的武功、道具、宝刀、神剑供人选择，也有各种高手可以挑战。有峨嵋、武当、华山、洛阳等几十个场景，再现武林盛世。完全开放的武功系统，游戏中玩家可自由选择武功并进行修炼，每次和高手过招，或者向师傅请教，都可以增加自己武功的技巧，每个人最多可以学习5种武功，战斗时你可以选择自己最拿手的武功对付敌人。武林中的腥风血雨，兄弟间的爱恨情仇。百年不断的正邪对抗，千年难了的黑白争锋。正是：壮士如虎马如龙，美人如玉剑如虹。

插图 宋洋

# 应用心得

**编者按：** 经常会收到读者的来信，询问“应用心得”栏目的文章该写些什么该怎么写。“应用心得”的文章确实和“实用软件”、“硬件评析”等栏目的文章有些不同，它就是电脑使用过程中的一些心得体会，电脑应用的任何一方面都可以成为心得写作的素材，只要注意总结，对于细微之处注意挖掘，一定可以写出实用性很强的心得文章。

### 本期推荐文章

■《另类的磁盘清理》

就是简单的“磁盘清理”功能，仔细挖掘的话也可以有很大的收获。

■《自制鼠标连发键》

总体来说这个“手工制作”的难度不算大，大家可以尝试去做，理论和实践相结合才能更好地提升电脑应用水平。

# 硬件选购需要重视的另类兼容问题

■北京 Sai

DIYer在选购硬件时，一般只是从技术的角度出发，而往往忽略了实际使用中可能会遇到的问题，这里笔者向大家介绍两个不容易注意到的选购误区，希望大家有所收获，避免类似的错误发生。

## 一、CPU风扇

在CPU风扇的选购方面，最被DIYer重视的指标是噪声、风量、风扇转速以及制作工艺等，实际上，有时散热片的尺寸也是一个非常重要的指标。**如图1**，某CPU风扇的散热片尺寸为“80mm×80mm×75.5mm”，也就是说这款散热器安装在CPU上面后需要占据主板80mm×80mm的面积，由于某些主板在CPU附近排列的电容离CPU较近，所以如果散热片尺寸过大，可能造成散热器挤压电容甚至无法安装。**如图2**，一块安装了较大尺寸CPU风扇的主板，CPU附近的一个电容受到了散热器的挤压，偏向一侧，长此以往，可能会出现漏液的情况。所以，选购CPU风扇时，还需要留意自身主板和CPU散热片尺寸的情况。

| 噪音 | 21 dBA |
|---|---|
| 功率(W) | 1.56W |
| 风扇尺寸 | 80x80x25 mm |
| 散热片尺寸 | 80x80x75.5 mm |
| 电源接口 | 3 PIN |
| 使用寿命 | 60,000 hours |

图1

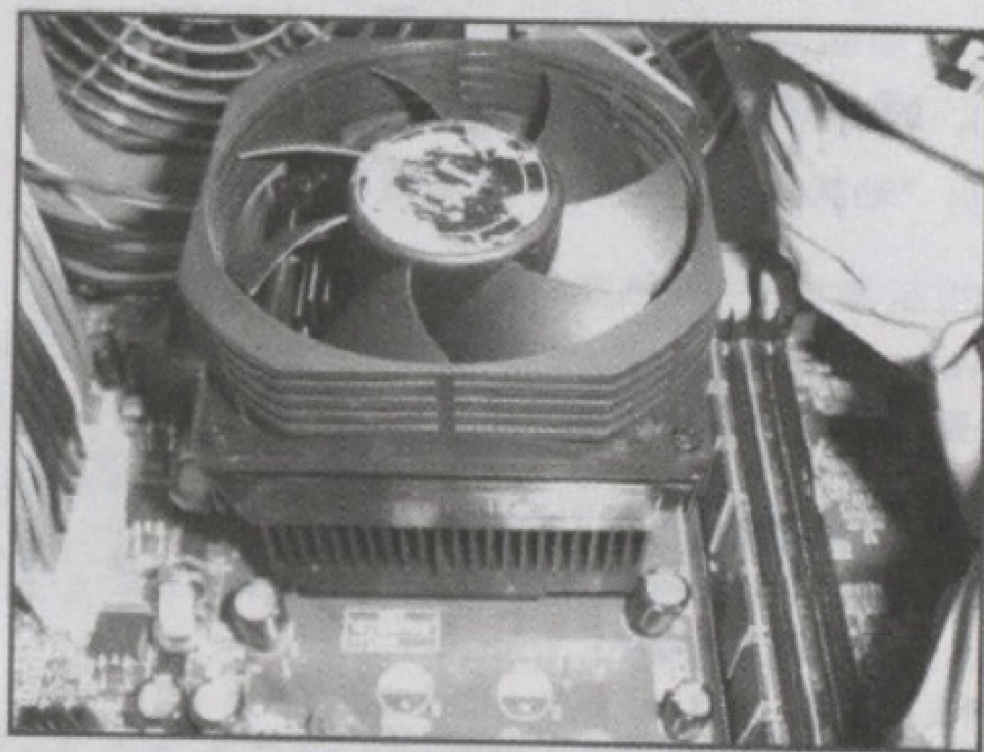


图2

## 二、机箱

选购机箱的朋友，可通过分量来判断机箱的质量，通过观察内部设计来确定机箱的做工，但还有一点需要注意，就是螺丝的孔位设计得是否合理。打个比方，有些电源可辅助CPU散热，比如航嘉冷静王系列，**如图3**，安装这种类型风扇时，需要将电源的抽风部分面向CPU，如果螺丝孔设计得不合理，CPU电源就只能倒着安装在机箱里了，等于抽风的部分面向了机箱顶板，既无法发挥给CPU散热的特性，也容易减损电源本身的寿命。所以选择机箱时，还要注意根据螺丝孔位的设计，**如图4**，这样的孔位才可搭配航嘉冷静王电源。

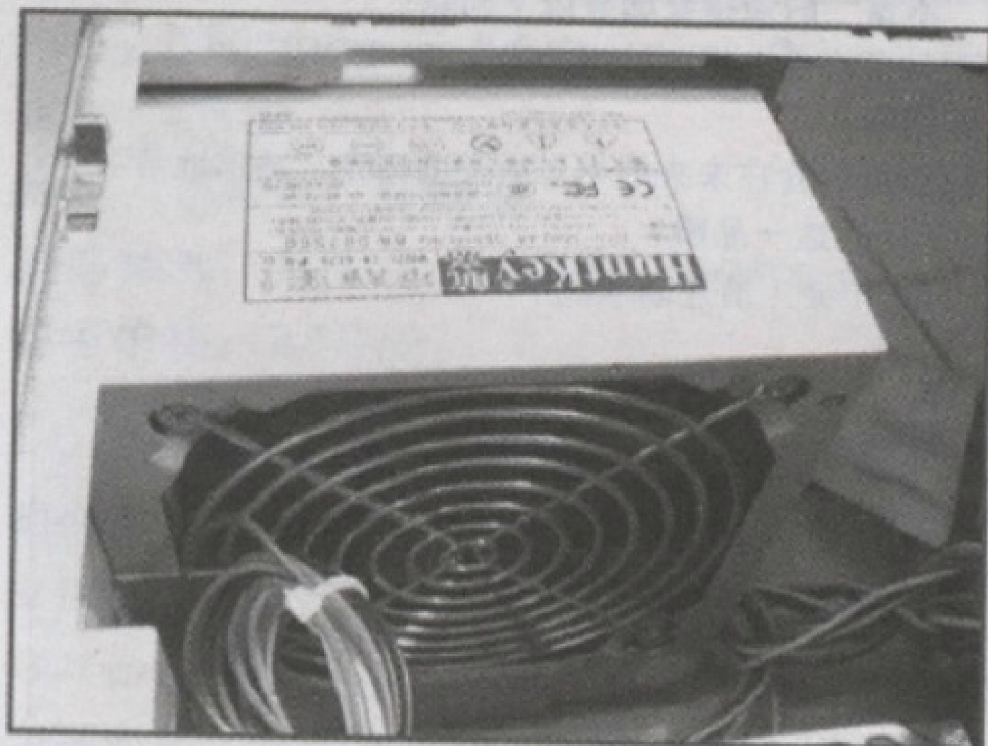



图3

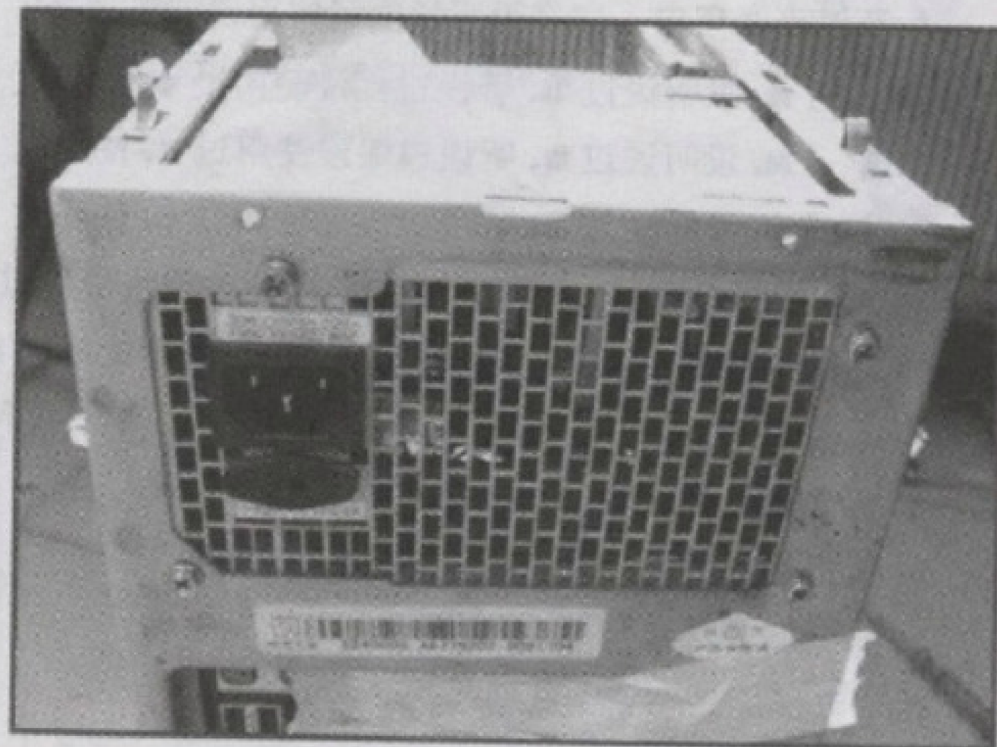


图4

# 有了光盘加密大师，你也能做加密光盘

■安徽 李红

许多人可能都碰到过这样的光盘：光盘的总容量有600兆左右，但无论你用dir命令还是用资源管理器查看光盘，却只能看到几十兆的目录与文件。一旦你执行了光盘上的某个文件，再输入密码******之后，就会发现光盘上有许多隐藏的目录和文件。光盘加密大师（下载地址http://www.esuntech.net/gphy/gphynew.exe）可帮你制作这样的加密光盘。这是一款国产的光盘镜像文件（.ISO）可视化修改工具，能稳定运行在中文Win98/Me/NT/2000/XP环境下。你可用它制作含有隐藏目录、隐藏文件、超大文件的加密光盘，并且加密的文件可在光盘上直接运行。

从网上下载了该软件后，用鼠标双击下载文件，弹出一个语言选择窗口，选择“简体中文”，然后按照向导提示完成安装。桌面上有一个快捷图标，双击该图标即可打开软件的主界面。在工具栏上有很多立体按钮，单击这些按钮即可修改、浏览ISO格式的文件系统，方便对光盘加密。

下面就讲一个制作实例，这个加密光盘的制作要求是这样的：光盘自动运行后，会检测电脑当前的日期（不显示界面），如果日期为2004/1/1，则执行程序cdrun.exe打开光盘上加密的内容，否则不执行该程序，显示一些无关的文件。

下面是这种加密光盘的制作步骤。

首先要使用光盘镜像编辑软件（如UltraISO、WinISO 5.3、CDIMAGE等），把硬盘内容（包含要加密的目录或文件）制作成光盘镜像文件。推荐你使用UltraISO，在制作光盘镜像文件之前，要对文件属性中作如下设置：在光盘文件系统中去掉Joliet前面的✓，在ISO 9660文件名格式中选择Windows/UNIX(31)。注意：如果你要对已有的镜像文件加密可跳过这一步。

其次，隐藏要加密的目录或文件：执行光盘加密大师，点击“文件”菜单，选中以上制作好的光盘镜像文件，镜像文件的所有内容就会显示在右边的窗口中。单击选中要隐藏的目录，然后右击鼠标，执行快捷菜单中的“隐藏选定目录”（**如图1**），这样该目录即被隐藏起来了，一旦镜像文件被刻录到光盘中，你将不会看到这些隐藏的目录或文件。你也可这样隐藏目录或文件：执行菜单“目录变为文件”把目录变为文件，或者执行菜单“变为超大文件”将文件变为超大文件。

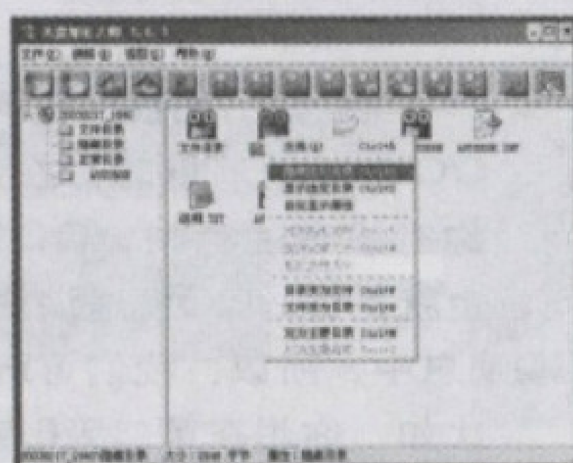


图1

**注意：**如果需要文件在光盘上能直接运行，请将文件所在目录隐藏即可，不要将单个文件隐藏。

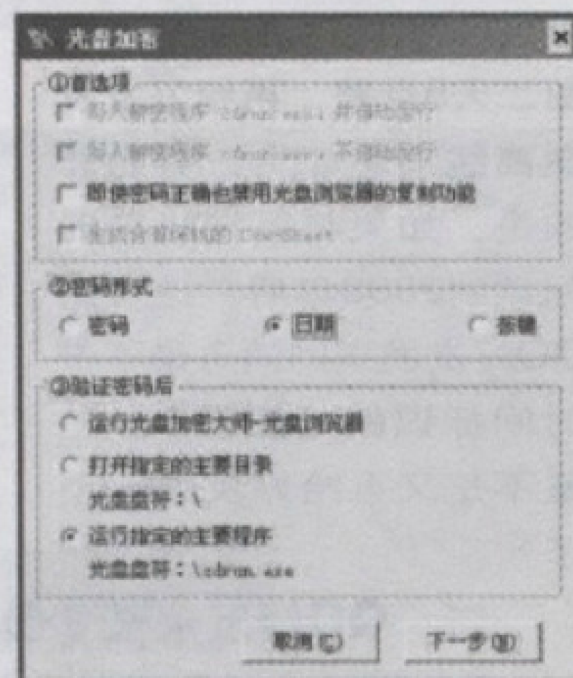



图2

接下来，给光盘添加密码：首先在光盘加密大师主界面右边窗口里，选中cdrun.exe，单击工具栏的“定为主要程序”，把cdrun.exe定为主要程序。然后给光盘添加密码，点击菜单“文件”→“光盘密码”，出现光盘密码对话框（**如图2**），选择自己喜欢的密码形式，例如“日期”；选择验证密码后，执行程序cdrun.exe，然后按“下一步”输入日期2004/1/1，点击“完成”即可。

以上介绍了给光盘添加日期密码的方法，其他形式密码的添加方法与此类似。你可给光盘添加以下3种形式的密码（**如下表所示**）。

最后用虚拟光驱软件（如Daemon tools、Virtual Driver等）对制作好的镜像文件进行测试，检查是否达到了预期的目标（例如电脑日期为2004/1/1，放上光盘即可打开加密的内容）；用Nero等刻录软件，选择菜单“文件”→“刻录镜像文件”，把镜像文件刻入光盘。至此，个性化的加密光盘就制作完工了。相关软件的下载地址如下：

| 密码形式 | 添加密码后的效果 |
|---|---|
| 日期 | 光盘自动运行后，检测日期（不显示界面），日期正确后，执行验证密码后的程序 |
| 密码 | 光盘自动运行后，会出现一个密码框，密码输入正确后，执行验证密码后的程序 |
| 按键 | 光盘自动运行后，检测键盘按键（不显示界面），按键正确后，执行验证密码后的程序 |

UltraISO：http://download.pchome.net/php/dl.php?sid=11324

Daemon tools：http://www.swzn.com/xzwy/down/daemon_tools.html

Nero：http://download.pchome.net/utility/cdr/527.html P

# 汉字文件名瞬间变拼音

■山东 王霞



图1

你手中有大量以汉字为文件名的文件，有时为了在网页中方便这些文件的引用，需要改为以汉字的拼音为文件名称。发愁了？不愁，因为“拖把更名器”（http://hb2.onlinedown.net/down/SRename.exe）可帮我们解决这个问题。

**一、文件名汉字转拼音**

要把文件名称中的汉字转换为其拼音，需要3个步骤。

1.在“文件”菜单中，单击“添加文件”，在弹出的“打开”对话框中，选择要转换文件名的文件，选择多个文件的方法是：按住Ctrl键，并依次单击所需要的文件，或者直接按下Ctrl+A键选择所有文件。

2.单击“扩展更名”选项卡，在“预设方案”框中，双击“汉字转换为拼音”。

3.在“更名”菜单中，单击“应用”。

**二、两点注意事项**

1.从**图1**中“预览”标题下显示的转换结果我们可看出，该软件的转换并非完全正确，所以在软件转换完毕后，还请进行人工抽查和校验。

2.可能是因为由拼音转换为汉字所需智能较高，所以该软件并没有提供该功能，这就是说，如果你将汉字文件名改为拼音后，要想再转换为汉字是不可能的，所以一定要慎重操作，或者是保留原名称的文件备份。P

试办公备

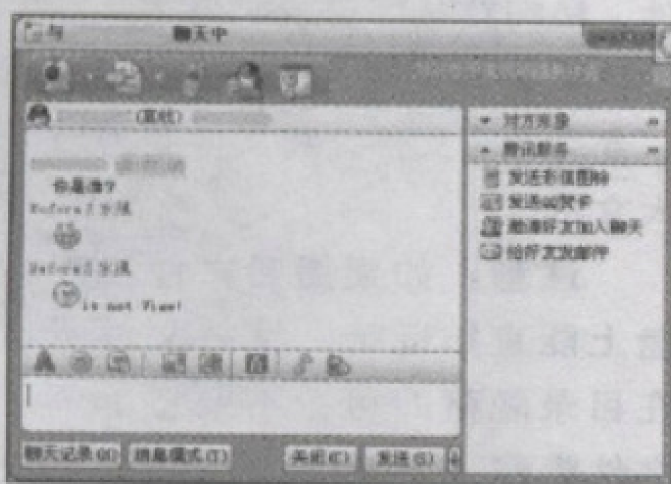
# QQ2004小技巧五则

■福建 Before

## 一、消息时间随我定

QQ在发送消息时会在自己的昵称旁自动加上发送的时间。你有没有注意到：QQ消息附带的时间是当前系统的时间。也就是说，QQ发送消息时还要读取系统当前时间附加到QQ消息中。所以，我们可玩一回时间，捉弄捉弄好友。

比如，你想在第二天8点整给离线好友问个好，就可将当前的系统时间（双击系统拖盘的时间，在弹出的“日期和时间属性”窗口中设置）调到第二天8点整，再给好友发送离线消息即可。有意思的是，如果将系统当前时间调到2038年后，这样给QQ好友发送的消息是不带时间标识的（**如图1**），是不是又可给好友炫一下了？


图1

## 二、QQ好友永驻“最近联系人”

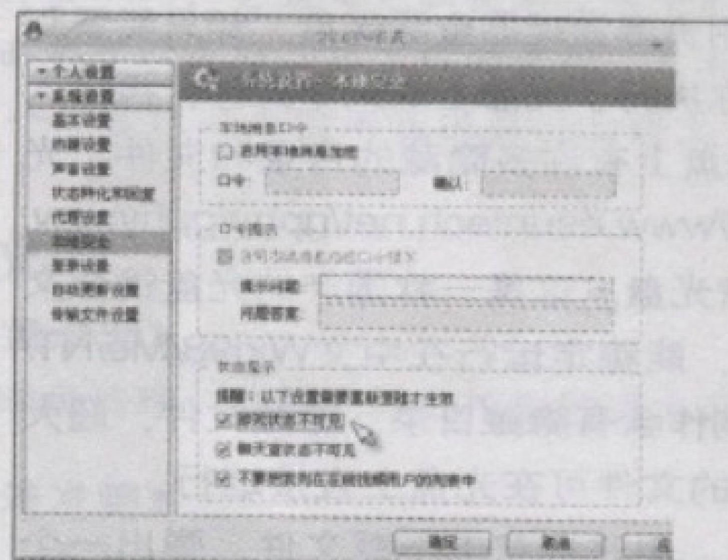
QQ2004的“最近联系人”组帮了我们查找好友变得快捷一些，在这个组中只能动态更新20个QQ好友。也就是说，当第21位聊天好友进入这个组时，会将该组最底端的好友“踢”出去。正因为这个性质，我们可将常聊的好友添加到这个组中，不过要让他/她永驻“最近联系人”，还得玩一回时间把戏。

同样将系统时间往后调一段时间，如一年，应用后和常聊好友说上两句，关闭聊天窗口，调回系统时间。这样，在调整的时间内，该好友就位于“最近联系人”组了。

## 三、拒绝QQ显示游戏状态

使用QQ2004的用户是不是体验了QQ诸多新功能，如快捷显示当前的具体动作？每当笔者在玩QQ游戏时，总会被QQ好友“逮”个正着，原来是QQ2004“出卖”了我。原来，我的好友都是在浮动面板中获知（即鼠标移动到好友昵称时弹出的浮动窗口），得想个法子取消这个状态显示。

在QQ2004面板中点击“菜单”→“系统设置”，在“本地安全”选项页中选中“游戏状态不可见”复选框（**如图2**，其它两个选框框建议选中，以避免不必要的骚扰），重新登录QQ，现在可放心玩QQ游戏了！


图2

## 四、好友也打假

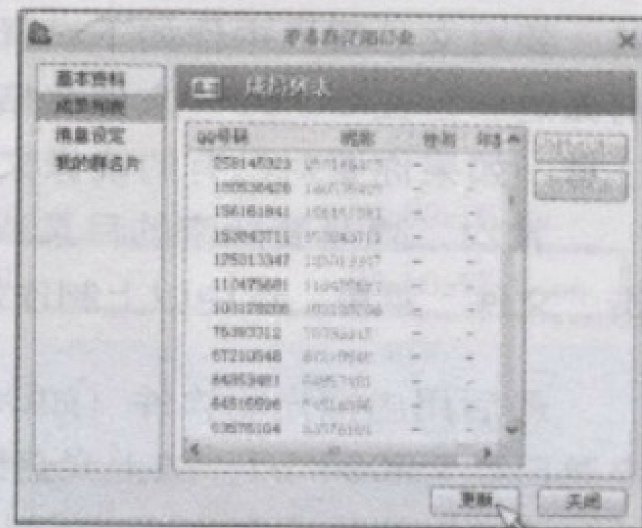
面对一连串的QQ好友，有没有非法“好友”混在其中，或者你想知道自己是不是位于对方的好友列表中，那么可通过索要QQ秀进行验证。

在浏览器中输入“http://game.qq.com/qqshow/”，登录后挑选一件QQ秀商品，在弹出的支付页面单击“他人付款”，输入QQ好友的QQ号码，如果弹出的页面提示是“错误：对不起，你必须是×××××的好友，才能向他索要QQShow商品。”，那么你并不在对方的好友列表，对方是你的假好友。相对，弹出“索要请求发送成功”对话框提示，说明你也在对方的好友列表中，对方是你的真正好友。

## 五、QQ群/校友录成员昵称及时查

如今连普通Q友都可建QQ群/校友录了，但QQ群/校友录的昵称处理却很“怠慢”。成员的昵称更改后，QQ并不会在群/校友录组中及时更新，那么只好我们手动更新了。

在QQ中切换到“群/校友录”组，右击其中一个群，弹出的菜单选择“查看群资料”，在弹出的“查看群详细信息”对话框中点击左侧的“成员列表”链接，单击“更新”按钮（**如图3**），QQ就会对各个成员资料进行更新。很方便，是不？


图3

# Nero另类档案——活用Nero处理音乐

■湖北 蔡中渊

## 一、抓取CD音乐

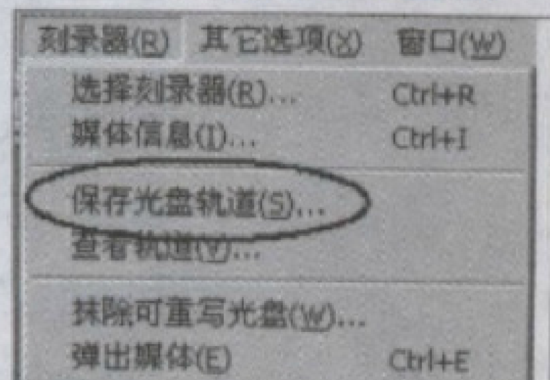
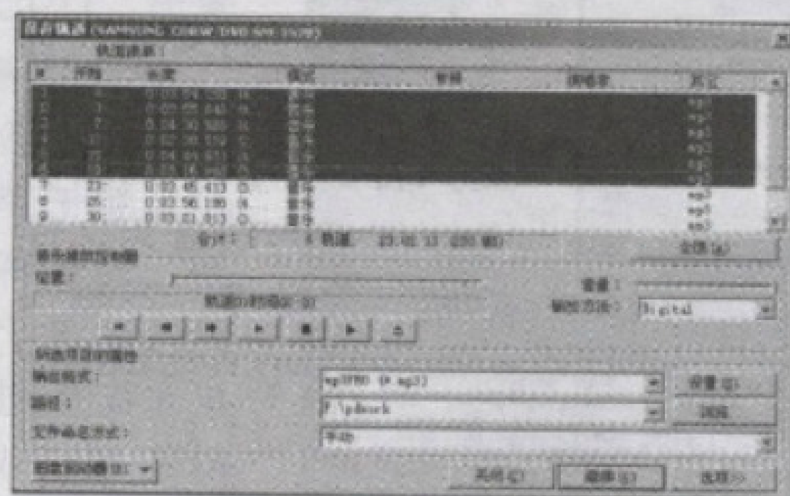


图1

提到抓取音乐音轨并将其转换保存为MP3、WAV等格式时，大家可能都会想到“ExtraAudioCopy”等工具，但对于拥有刻录光驱并利用NeroBurn刻盘的朋友，完全可用NeroBurn代替EAC，实现CD音乐的抓轨工作。具体实现步骤如下。

启动NeroBurn，将音乐CD放入光驱。在Nero的主界面中，选择“刻录器”→“保存光盘音轨”（**如图1**），在弹出的音轨存储设置界面上方，显示的就是音乐轨道和时间长度信息，在这里，选择我们所要保存的音乐，对于多首歌曲，可使用“Shift”键进行多轨道选择。


图2

在保存格式上，Nero为我们提供了WAV、MP3、WMA、VQF多种常见的音频格式，在保存界面下的下拉菜单中进行选择，设置好文件保存路径后，点击“继续”（**如图2**），稍等片刻，CD中的歌曲经过Nero处理，保存到硬盘中并等待我们去欣赏！

## 二、录制声音

启动位于Nero安装目录下的Nero Wave Editor。

准备好录音设备并接好后，接下来在软件的主界面下点击左下方的红色录音按钮，弹出音频样本格式设置对话框，将样本速度数值（采样率）设为“44100Hz（CD）”，设置高也不会带来录音音质的太大提高，相反还会因为采样率的提高而造成文件容量的增大，位深度设为“16Bit（CD and DAT）”，这能保证录音后效果接近CD音质（**如图3**），设置好后，点击确定后弹出刻录控制台界面，在刻录控制台框中点击红色录音按钮开始录音（**如图4**），和一般的录音软件的可见录音状态不同，它的录音不是在一个可见的状态下进行的，所以录音时要做好充分准备。在录音时，有覆盖现有的刻录和插入刻录两个选项，它们的作用就是将现在的录音覆盖或插入到主界面时间指针所在的位置，录音完成后点击“文件”→“另存为…”，对录音进行保存，它提供了WAV、VQF、AIF、MP3、WMA等格式。

图3

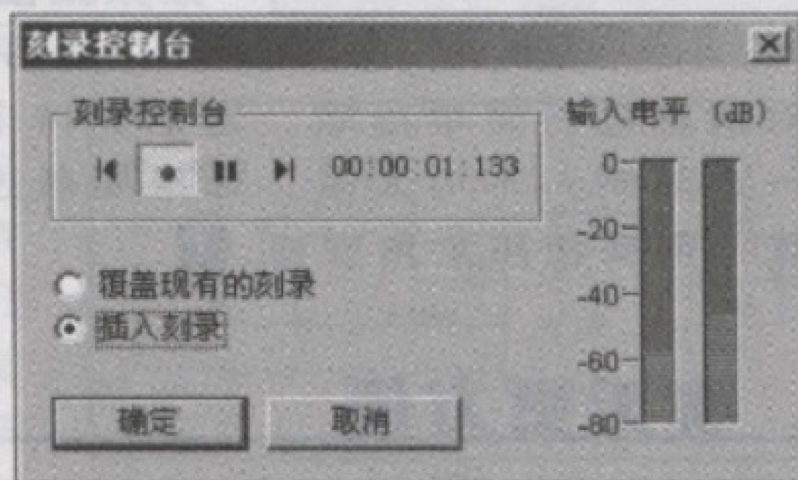



图4

## 三、处理音频

虽说在设置录音样本格式时，使用了比较好的音频采样率，但毕竟我们不是在一个绝对安静的环境中，也不是在专业的录音工作室中，所以产生噪声、录音出错的问题在所难免，因而这就要我们在后期进行处理。

### 1.噪声消除

用鼠标左键拖选出需要消除噪声的部分，点击“增强”→“噪声消减”，弹出噪声消减设置界面。在该界面中，为达到一个好的降噪效果我们可点击“创建可编辑曲线”进行手工设置，如觉得麻烦，也可调用预设的参数（**如图5**）。

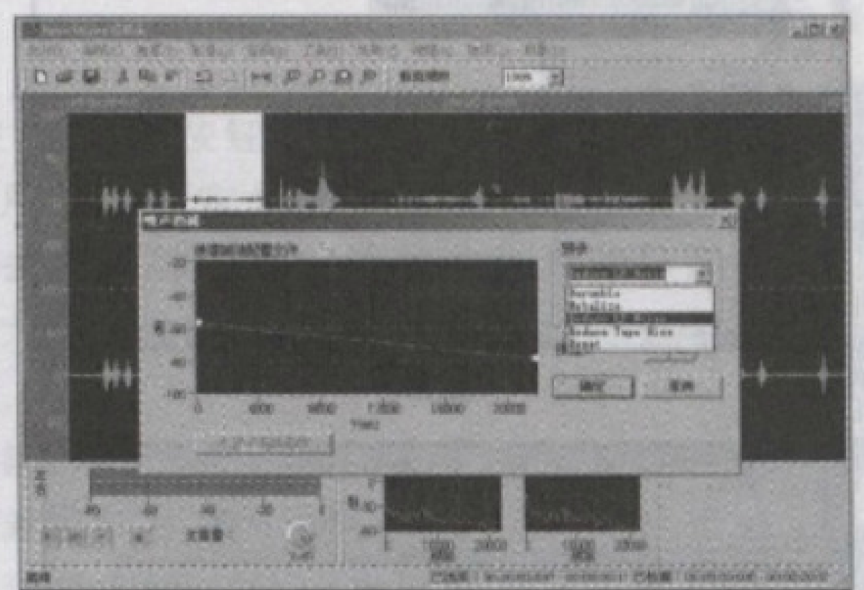


图5

### 2.声音润色

录音的声音干涩，没有临场感，这个问题不容小视，为了最终能给人一种接近完美的感觉，我们选择“工具”→“均衡器”（**如图6**），在均衡器中一边试听，一边进行仔细设置，以达到好的效果。

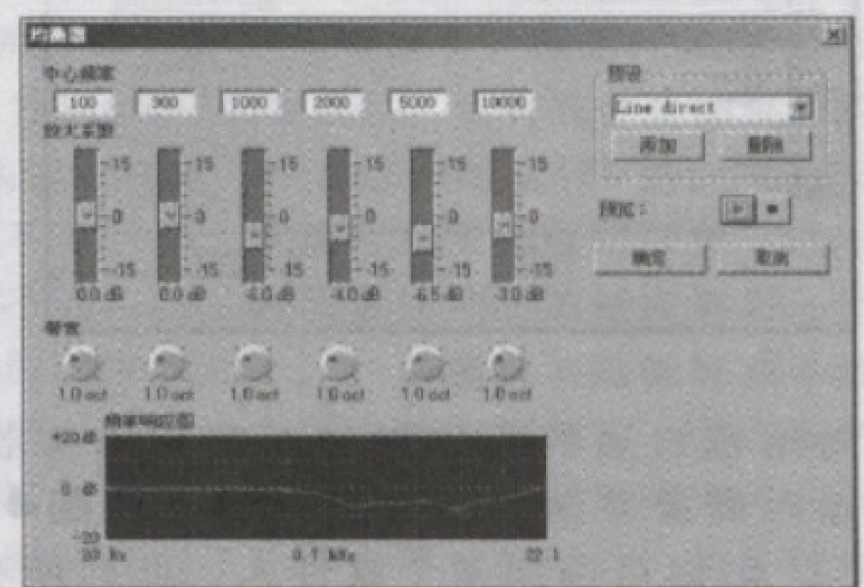


图6

### 3.声音增大

有时因为录音设置不好，造成录音后的声音过小，我们可通过“音量”→“更改音量”来调节（**如图7**）。

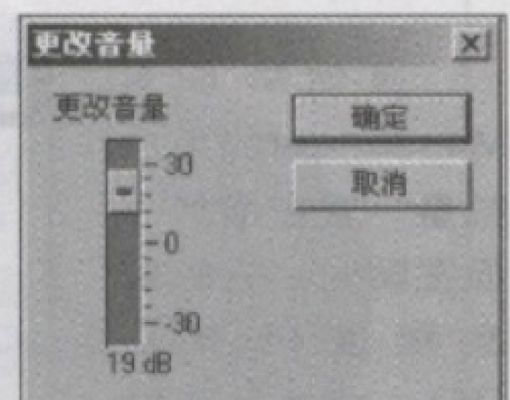



图7

## 四、其他

除了上述的常用功能外，Nero Wave Editor还有声音延迟、混响、变调、合唱、时间校正等功能，极大地丰富了我们日常的使用，虽然说不是一个专业的录音软件，还不能和大名鼎鼎的Cooledit、Glodware相比，但它的简洁、实用的功能已满足我们日常需要。P

# 系统级的消息发送

■湖北 阿龙

在Windows 2000/XP构成的局域网中，消息发送是一个很有用的功能。一般用户都是通过“开始”→“运行”，输入“Net Send”命令来使用。但在“运行”对话框或命令提示符下使用“Net Send”命令是无法控制格式的，你只要一回车就会结束命令，发送消息。而且在“Net Send”命令中无法指定接受者，只能向域中所有用户或所有工作组的成员一起发送。

正是由于“Net Send”命令的诸多缺点，加上网络内的恶意消息发送问题，现在出现了许多第三方软件，通过它们为使用者提供消息服务，但这些软件大多需要注册。下面就介绍一个系统自带的，而且功能更强大的消息发送方式。

### 具体的方法如下。

1.在桌面上右击“我的电脑”，在右键菜单中选中“管理”命令（**如图1**）。

2.在“计算机管理”程序界面中右击“共享文件夹”，在右键菜单中选中“所有任务”→“发送控制台消息…”命令（**如图2**）。

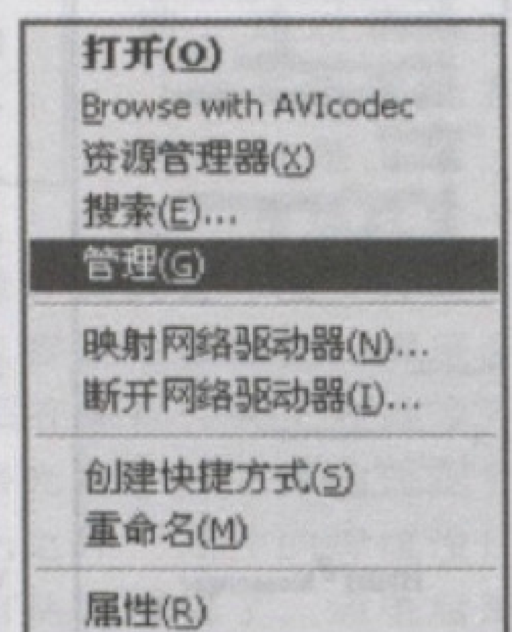



图1


图2


图3


图4


图5

3.在"发送控制台消息"对话框中的"消息"输入区域中写入你要发送的内容（可简单排版）（**如图3**）。

4.点击"发送控制台消息"对话框右边的添加按钮，在"添加收件人"对话框中输入需要发送的对象后确认（**如图4**）。

5.你可添加多个收件人，此时所有要发送的对象都会出现在"收件人"列表中，你可继续添加发送对象，或选中不需要的对象，点击"删除"按钮进行删除（**如图5**）。


图6

6.确定发送消息内容和收件人后，点击发送按钮即可将消息发送出去，发送的效果**如图6**所示。

说明：在第3步中，你可对消息进行简单排版。这里支持宋体字库，但字数有一定限制，不可太多。如果要通过空格控制文字的位置，需要使用全角空格。

# 简易MSN，聊天更方便

■山东 ZT

虽然MSN Messenger的用户数量一直在增加，但在国内，它的普及程度仍不及QQ，尤其是在很多网吧，MSN还不是必备的聊天软件，同时很多网吧又不能随便安装程序，这给很多在网吧上网的MSN Fans带来很多不便。最近，微软推出了MSN Web Messenger测试版。顾名思义，这是一个MSN Messenger的网络版，要使用它只需具备以下3个条件：1.拥有一台能上网的电脑（最好是宽带）；2.网络浏览器必须是IE 5.0、Netscape 7.0、Mozilla 1.6或更新版本中的一种，操作系统则必须是Windows；3.使用时务必关闭浏览器或其它第三方工具的弹出窗口过滤功能。OK，如果以上条件已通过，然后就可以开始我们的网吧MSN网络之旅了！

图1


图2

## 一、使用步骤

在浏览器地址栏里输入http://webmessenger.msn.com/，按回车，就会打开**如图1**所示的页面，单击"Start MSN Web Messenger"继续，然后就会出现登录页面，输入注册的E-mail地址和密码，单击"Sign In"即可登录。等待片刻就会弹出**如图2**所示的窗口，这简直就是一个简化版的MSN Messenger，虽然是英文界面，但对中文的支持绝无问题，在使用上也和安装版的MSN基本相同，只要双击联系人名称，就会打开聊天窗口，好了，现在随意聊吧！

## 二、MSN Web Messenger的局限性

MSN Web Messenger的局限性主要体现在功能上，它不能给好友传送文件，也不支持视频和语音聊天，更不具备新版本MSN Messenger的一些个性化功能，甚至无法保存聊天记录……不过，对于一个网络版的聊天系统来说，使用方便才是最重要的，况且MSN Web Messenger目前仍处测试阶段，等到正式版推出时，这些缺陷也许能得到弥补。

# 一句话技巧

QQ中提供的捕捉屏幕功能，确实可以让我们更加方便快捷地和朋友交流信息，但也有不方便的地方，因为一旦进入捕捉屏幕的状态，QQ自身的对话窗口会覆盖住屏幕的一部分，如果想捕捉全屏或者恰好要捕捉的画面被QQ窗口挡住就很麻烦，而此时鼠标已失去了最小化QQ窗口的功能。其实在捕捉前可以先最小化QQ等不需要捕捉的窗口，激活你要捕捉的窗口，按"Alt＋Print Screen"（如想捕捉全屏，则只按"Print Screen"），然后打开QQ窗口，按"Ctrl＋V"就可以了。用这种方法，还可以方便地在QQ群组里发捕捉的图片（较旧版本的QQ没提供QQ群组中的屏幕捕捉功能）。

北京 巴罗拉

奇门遁甲

# 自制鼠标连发键

■甘肃 李云飞

一些程序特别是游戏程序由于设计上的失误，导致操作者被迫进行大量的鼠标按键快速连击动作，不但使小鼠折寿，更使操作者的手指倍受折磨，甚至积劳成疾……（我就是受害者，5555……）。

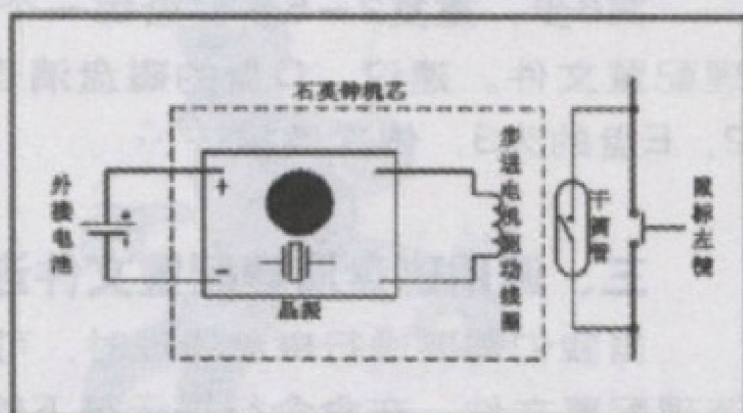



图1

后来看到一篇利用石英钟机芯为鼠标添加连发功能的文章后颇受启发，其原理**如图1**。但该设计存在3点不足：一是需要给石英钟机芯另外供应一路1.5V的电源；二是频率低，只有1Hz（即1秒1次），虽然理论上可通过代换晶振的方法改变频率，但实际代换要考虑的因素比较多，不太实际；三是输出电压低，须另加放大电路（干簧管可视为磁电放大电路）。

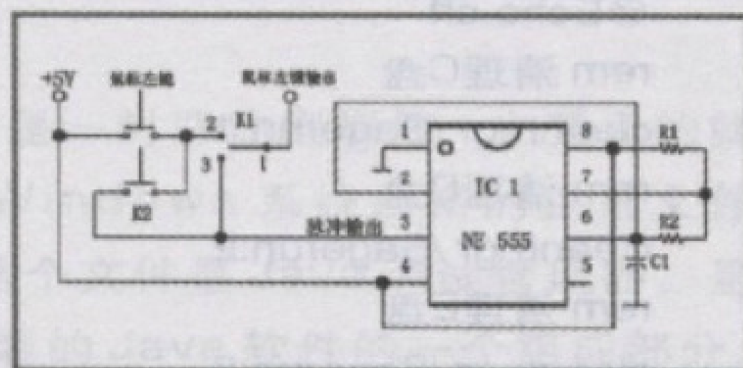
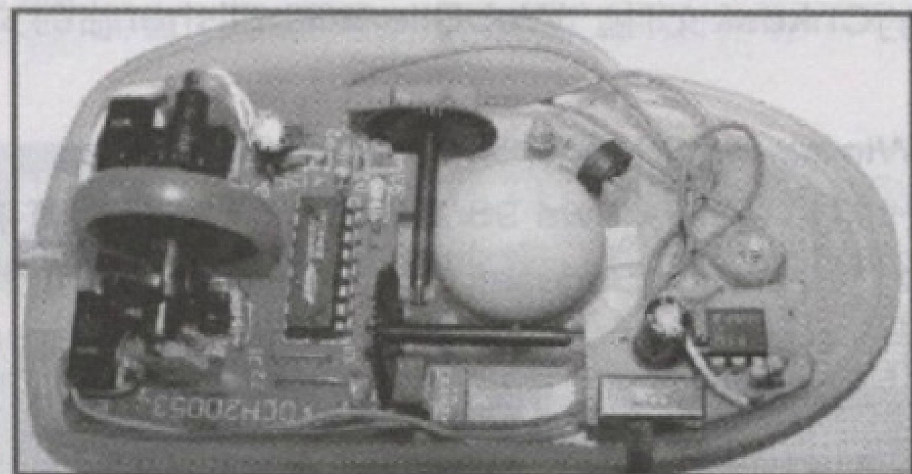



图2

由于这3点不足是由石英钟机芯自身决定的，于是笔者另辟蹊径，根据任天堂游戏机手柄连发按键的原理利用NE555组成的多谐振荡器代替石英钟机芯，改进后的原理**如图2**。NE555可由鼠标5V电源直接取电，不用另加电源，同时解决了输出电压匹配的问题。多谐振荡器的频率由公式f=1/[0.7*(R1+2*R2)*C1]决定，通过更换C1就可很方便地得到想要的频率。由于电脑作为一个多任务处理平台不同于游戏机，对连发信号的反应速度有限，频率过快程序响应不及，会被系统认为是按住按键不放。根据实际试用，连发的频率在3Hz左右为宜。本例中电阻R1、R2均为100kΩ，电容C1取2.2μF，计算下来频率为2.2Hz，基本满足要求。如果嫌慢可将电阻R1换为200kΩ，电容C1换为1μF，这样频率为3.6Hz，接近上限。实际制成品**如图3和图4**，拨动开关K1使触点1、3闭合，连发脉冲注入鼠标左键下端头，实现自动连发；再拨动K1使1、2闭合则恢复按键单发状态。K2是方便短时间使用连发功能的按钮，实物中用鼠标中键替代，但使用中发现用于滚轮定位的弹簧顶珠的存在使长时间按压较费力，去掉顶珠后虽有改善但使用滚轮的感觉十分怪异，建议大家在制作中还是另外在拇指处安装一个微动开关为好。



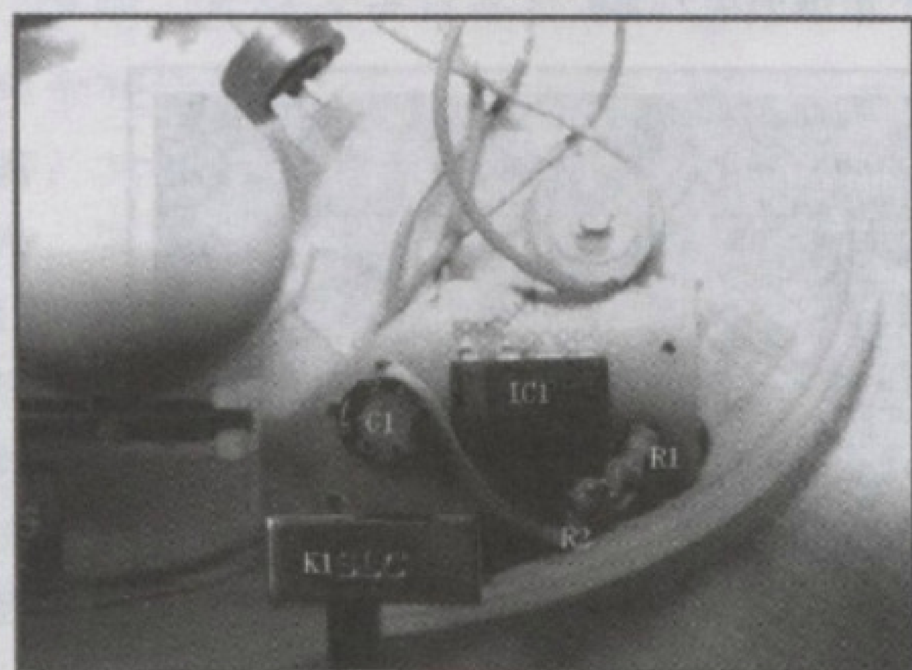



图3上、图4下

改造所需元件都比较好找，NE555可从早期生产的任天堂红白机及其兼容机手柄中找到（现在的产品中只有一个沥青封装的集成电路，估计连发脉冲是将系统时钟脉冲分频得到的）。电阻、电容和拨动开关我是从一部坏电话机上拆来的，那上面1μF的电容也有。微动开关可从PS和SS游戏机手柄上找到，L、R键就是。所有元件全部买新的话在电子市场5元钱就可搞定，电容选用耐压16V的。NE555如果是用拆机品就不用拆焊，直接连周围的电路板剪下成所需的形状即可（剪不动？忘了告诉你我用的是铁皮剪刀，用做纸工的小剪刀能剪出来才怪！）。剪下的电路板根据电路图进行修改，铜箔须断开的地方用小刀划开剥离，须连接的地方就用飞线，鼠标电路板也作相同处理，然后将元件和连线焊上。如果是用新元件由于元件少可直接搭焊。焊好检查无误后用火胶固定在鼠标底板上，对应拨动开关在上盖开出相应的缺槽，合盖上紧螺丝即大功告成，外观**如图5**。

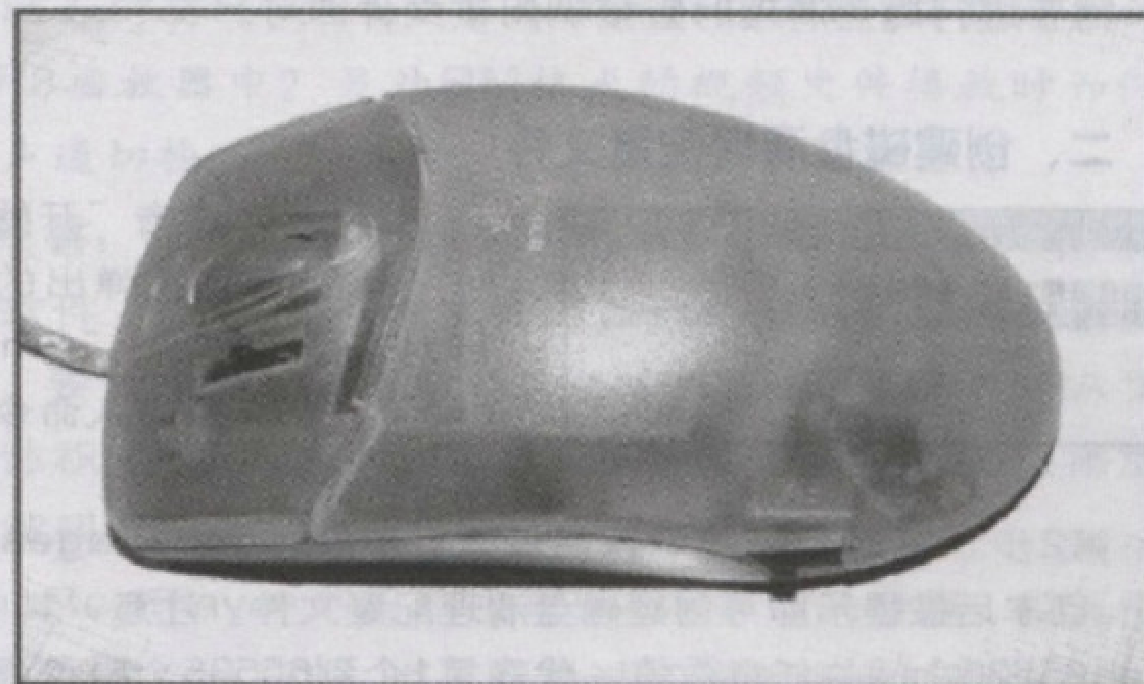


图5

制作中须注意几点。首先是确定鼠标各引线的定义，为方便大家，这里给出了PS/2和USB两种插头各针脚的定义，**如图6**，通过万用表即可校出改造所需的电源线和地线，另外USB连线中红色是电源，黑色是地线。其次是判定鼠标按键上下端，通过铜箔或飞线与电源线直连的就是上端。第三是焊好后一定要仔细检查电路，铜箔切断处最好剥离去一段，焊点间的毛刺要清理干净。第四是电解电容要注意极性，焊反会爆浆，标注“-”号的是负极。最后在鼠标外壳上开槽或开孔后要用什锦锉或砂纸将断口打磨光滑，以免影响外观和手感，谁也不想血染鼠标吧？除此之外，元件的焊接没什么特殊要求，NE555很皮实，笔者头回焊错了，通电后那个烫呀，味道都出来了，改好再用一点事没有……

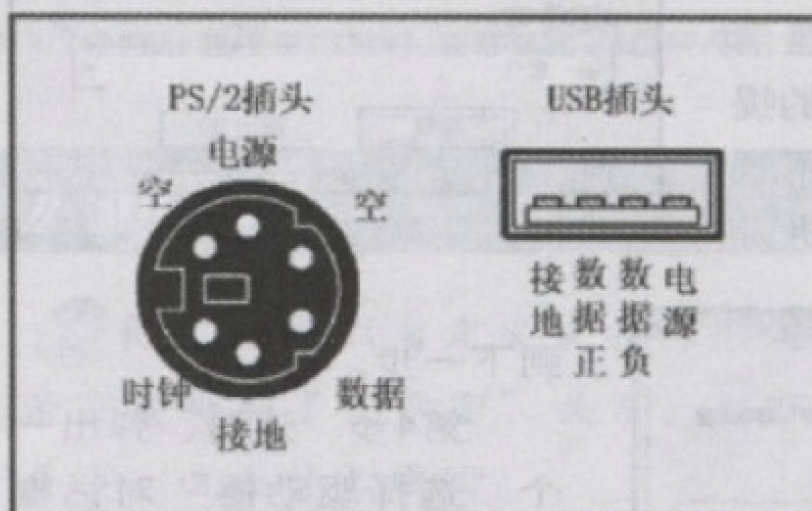



图6

# 另类的磁盘清理

■辽宁 QS

磁盘清理可清除掉系统垃圾，优化系统性能，这大家都知道。通常情况下，我们都是通过点击“开始”→“程序”→“附件”→“系统工具”→“磁盘清理”选项来打开利用Windows自带的磁盘清理工具，进行磁盘清理工作的。但是，利用该方法每次都要层层展开相关选项，并且每次都要在弹出的对话框中选择驱动器，还要在“磁盘清理”列表框中选中需要清理的选项，十分麻烦。今天笔者给出一个一劳永逸的办法，利用批处理文件进行清理。

## 一、原理

磁盘清理程序对应的命令行为Cleanmgr.exe文件，不信，你在命令行下输入“Cleanmgr.exe”试试，是不是一样可启动磁盘清理程序。我们可事先创建一个磁盘清理配置文件，将磁盘清理过程中所要用到的信息提前收集到该文件中，需要进行磁盘清理时直接调用该文件即可。

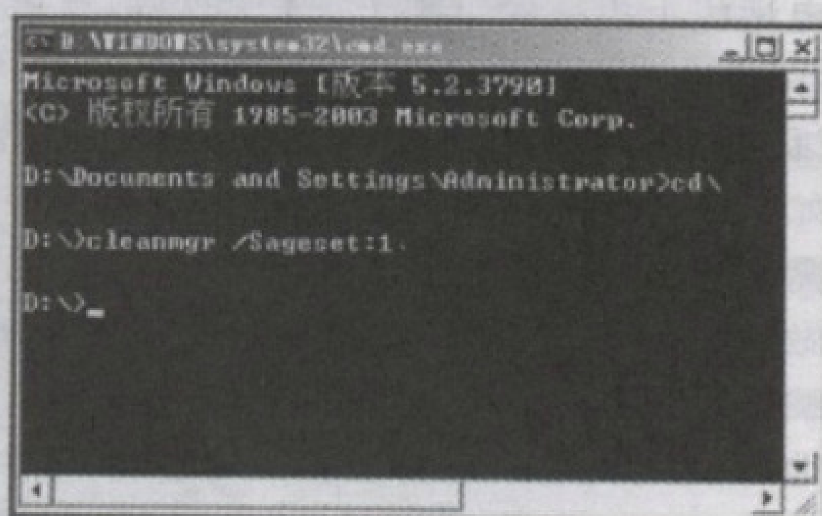



图1

## 二、创建磁盘清理配置文件

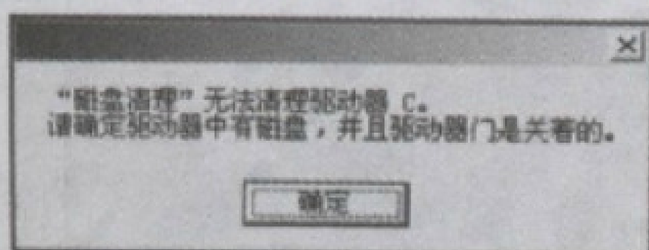



图2

第1步：点击“开始”→“运行”，在弹出的运行对话框中输入“cmd.exe”，回车后进入命令行窗口。

第2步：在命令行提示符后输入“cleanmgr /Sageset:n”，回车后按提示即可创建磁盘清理配置文件。注意：其中n是1到65535之间的任意数值。代表第1个到65535个磁盘清理配置文件，换句话说，也就是我们最多可创建65535个磁盘清理配置文件。

第3步：输入“cleanmgr/Sageset:n”，回车后弹出一个“磁盘清理无法清理驱动器C”的提示，**如图2**所示，不用理它，直接点“确定”进入到下一步。

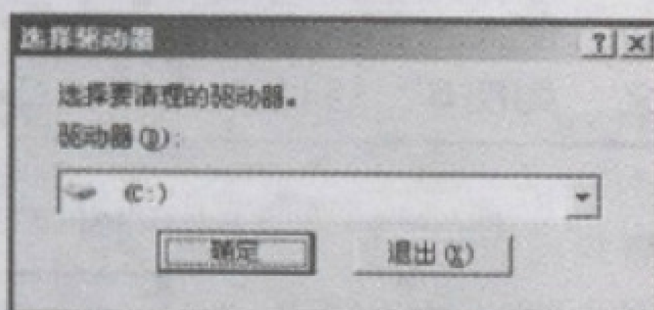



图3

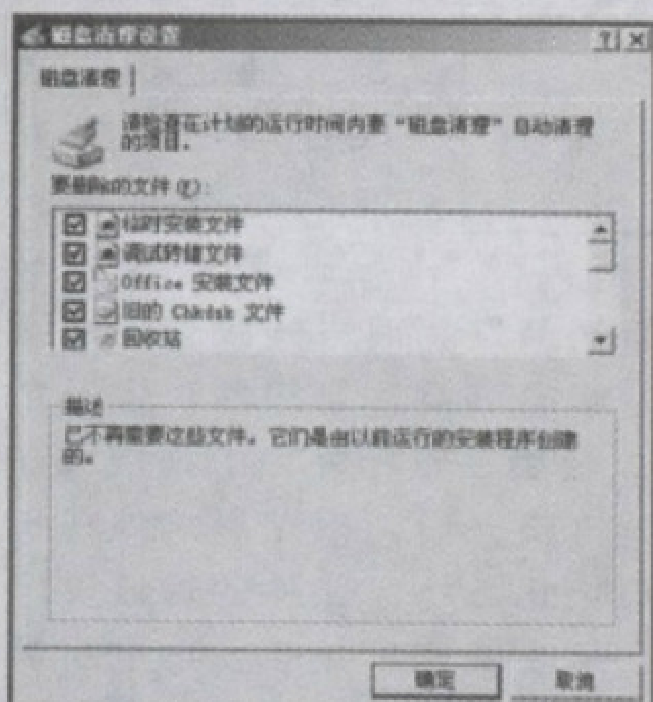


图4

第4步：这时，弹出一个“选择驱动器”对话框（**如图3**），选择“C盘”，点“确定”按钮。

第5步，接着，又弹出“磁盘清理”设置对话框，**如图4**所示，选择当前配置文件要清理的项目，建议将所有选项全部选中，点“确定”按钮保存配置文件。

第6步：重复2～5步，给每一个磁盘分区创建一个磁盘清理配置文件。建议，C盘的磁盘清理配置文件为1，D盘的为2，E盘的为3，依次类推……

## 三、调用磁盘清理配置文件进行磁盘清理

当我们需要进行磁盘清理时，可直接调用前面创建的磁盘清理配置文件。在命令行提示符下输入“cleanmgr /Sagerun:n”，其中n是前面我们创建的配置文件的编号。回车后，就可自动对磁盘进行清理了，完全不需要用户手工来干预。

## 四、优化

虽然可在命令行提示符下直接调用磁盘清理配置文件来清理磁盘，但每次都要输入相应的命令，仍然麻烦。没关系，让我们来建立一个批处理文件完成相应操作。

打开记事本程序，录入以下内容：

```
@Echo off
rem 清理C盘
cleanmgr /Sagerun:1
rem 清理D盘
cleanmgr /Sagerun:2
rem 清理E盘
cleanmgr /Sagerun:3
```

rem 如果还有其它磁盘分区，按此格式书写，另外1、2、3为磁盘清理配置文件，必须用“cleanmgr /Sageset:n”命令事先创建。

录入完毕，另存为“CleanDisk.bat”，为使用方便建议存放到桌面上或在桌面上建立一个快捷方式。

好了，以后要进行磁盘清理，只需双击桌面上的“CleanDisk.bat”即可。

运用这个批处理文件进行磁盘清理要比通过“开始”菜单中的“磁盘清理”选项有更多的磁盘清理选项，例如它包含了清除调试转储文件、安装日志文件、用于内容索引程序的分类文件、旧的Chkdsk文件、WebClient/Publisher临时文件等选项。

以上方法在Windows 2003操作系统中试验通过。

如果你的操作系统是Windows 98/2000/XP，那就更简单了，只需执行命令“cleanmgr/Sageset:1”，在弹出的“磁盘清理”设置对话框选中全部的选项，点“确定”按钮，即可创建所有磁盘分区的磁盘清理配置文件，执行“cleanmgr/Sagerun:1”即可对所有的磁盘分区进行磁盘清理，清理过程**如图5**所示。这样的磁盘清理是不是很另类？

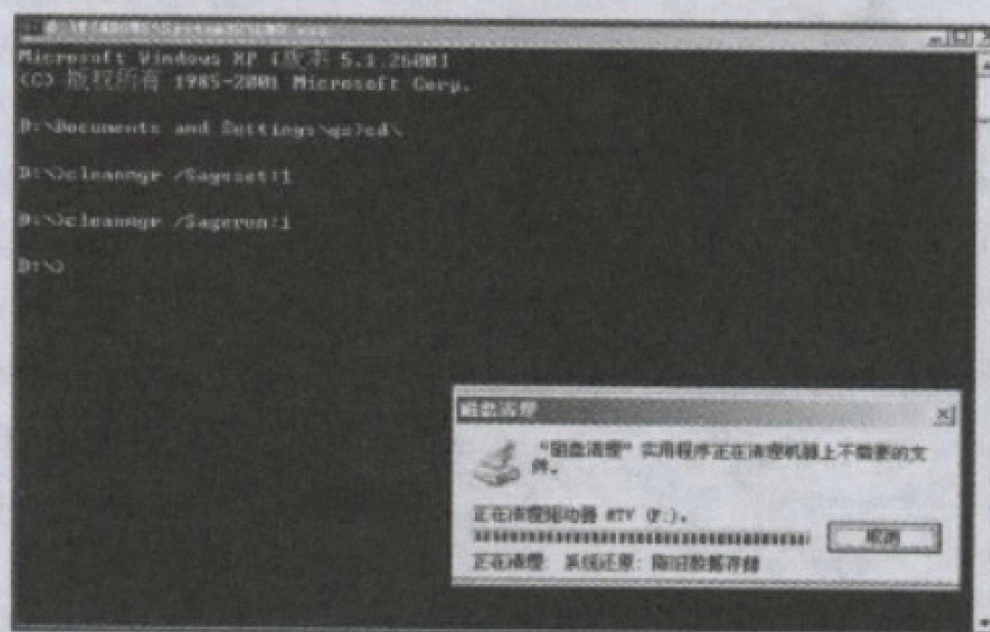


图5

## 应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅

# 问题交流



插图 宋洋

**读者 鼠标球问：** 我最近收到好几封不明邮件，**都让我将系统目录中的jdbgmgr.exe文件删除**，说这是一个病毒文件，但我用各种杀毒软件检查并没有病毒，请问这是怎么回事？

**答：** 你收到的应该是一封恶作剧邮件，主要目的就是哄骗PC用户删除Windows系统自带的正常文件jdbgmgr.exe。其实这个文件是Java调试管理器，是Windows系统中所安装的Java软件的一个组成部分。该文件一旦被删除之后，可能会导致一些JavaApplets和JavaScript停止工作，用户将无法正常浏览某些网页。据称，邮件的始作俑者可能对Java技术怀有某种仇恨或偏见。

现在各种乱七八糟的电子邮件非常多，大家一定要注意正确处理：对带有附件的不明邮件切不可轻易打开，对散布谣言、上网赚钱、中大奖之类的邮件切不可轻信。

四川 龚胜

**读者 月落问：** 请问磁盘文件碎片是否有必要整理？Windows自带的Defrag、Vopt以及Norton SpeedDisk这几款**磁盘碎片整理软件**，在整理效果上是否有区别？我应该如何选择？

**答：** 磁盘文件碎片过多，不仅会降低系统运行效率，还可能造成磁头寻道频繁，从而加速磁头老化。因此定期进行磁盘文件碎片整理是很好的习惯。这几款软件在整理效果上并没有什么差异，但在整理速度上的差异较大。其中Vopt的速度最快，Norton SpeedDisk的功能很齐全，速度也快，但对于双字节的文件名确实支持得不够好，特别当用户在整理中途时忽然中止，很容易造成部分日文及中文文件名损坏，不建议大家使用。

Windows 9X下的Defrag速度太慢，可考虑用Vopt替代。Windows 2000以后微软对Defrag工具进行了改进，速度大大提高，安全性和兼容性也大大改善，因此Windows 2000/XP用户不必再使用第三方的磁盘文件碎片整理软件。

四川 龚胜

**读者 雷雷问：** 我有很多网上下载的**RA音频文件**，请问如何将RA格式的音乐文件转化为**MP3文件**，放到MP3播放器中？另外RM格式的视频文件播放时如何进行声道切换？

**答：** 你可使用Real公司推出的Streambox Ripper这款软件，它能完成RA文件与其他音频格式之间的转换问题。要注意使用这款软件应先安装RealPlayer。RA文件的体积比MP3文件小很多，但目前只有少数MP3播放器能解码RA格式的文件。

RealPlayer不能单独调节左右声道的音量。就算播放的影片是立体声的，也只能通过系统音量控制程序来调节。

四川 龚胜

## 娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

### 《三国志X》问题集

**问：** 在游戏中接受汉帝禅让称帝和直接受部下推举称帝有什么区别？

**答：** 其实不论是接受汉帝禅让称帝或直接受部下推举称帝，要求的条件都是相同的，就是要求君主拥有12个州（要完全占据）的领地并且有30个以上有“名士”称号的属下将领（当然还要有“王”的身份）。达到上述条件后，如果该君主正拥立着汉帝，则汉帝会禅让；如果该君主没有拥立汉帝，则会由属下推举称帝。要说这两者之间的区别，那就是禅让称帝可得到玉玺。当然，在汉帝已不存在的剧本中，就只能受部下推举称帝了。

**问：** 我是以自定义武将为君主，和很多在野武将的亲密度都到了“亲密”关系，但有些武将就是无法招为手下，这是什么原因？

**答：** 当你与被招募的武将相性相差太多的情况下，招募是有可能被对方拒绝的，即使在亲密度已是“亲密”的情况下；还有一种可能是被招募武将要求和你辩论，如果你获胜他就会加入你的阵营，这对于不擅长辩论的武将难度也较大。但这两种情况都属于可招募成功的情况，只要不停地去招募（或用S/L大法），就一定可以无条件招募成功。

**读者 碧风问：** 我买了一个**USB接口数字手柄**，尽管Windows完全能识别出来，**不需要进行任何设定就能使用，但我无法使用其数字功能**，请问该怎么办？另外，我还有块Audigy2声卡，在安装驱动之后就会导致系统蓝屏死机。不知原因何在？

**答：** 这种手柄的数字功能需要安装配套的控制软件之后才能激活。数字手柄相当于具备一种"键盘映射器"的功能，可使一些只支持键盘操作的游戏也能使用手柄来操控。针对每一款游戏，你可分别设定手柄的按键功能。

如果你使用的主板采用的是早期的VIA芯片组，如KT133之类，那么Audigy2声卡与之的确存在冲突，不过你可通过安装最新的VIA 4in1补丁程序加以解决。大家安装系统后，要养成首先安装最新主板补丁程序，再安装其他配件驱动的习惯，可避免很多问题的产生。

四川 龚胜

**读者 李东多问：** 我有台二手的笔记本电脑，硬件配置为64MB内存+4GB硬盘。Win98系统运行时总是提示**"系统资源不足"**，请问是不是因为内存容量太小？

**答：** 正常情况，即便只有32MB内存，执行Win98也不会出现系统资源不足的问题，因为Windows能自动设置虚拟内存，保证系统正常运行。请首先检查一下系统盘上的剩余空间是否足够，再检查系统的虚拟内存是否设置成自动分配。此外注意不要同时执行太多的程序，并特别要使用最新杀毒软件扫描一下是否感染了病毒或木马，还可使用系统文件检查器，检查是否有系统文件受到了损坏，这也可能导致类似的故障。

四川 龚胜

**读者 朱可问：** 我的电脑开机以前工作完全正常，上个月我外出了一段时间，回来后开机，**显示器就没有显示了**，请问原因何在？如何解决？

**答：** 这种情况可能的原因很多，一般来说是因为某一硬件设备出现故障。首先请确认电源及信号线连接无误，然后请按照以下步骤进行检修：

打开机箱，重新拔插一下显卡、内存等配件，并可用无水酒精对金手指进行清洁。然后短接主板上一个专门用于清空CMOS信息的跳线，让BIOS设置恢复默认值。

若仍有问题，请拔下主板上不必要的配件，只保留CPU、内存、显卡，看机器是否能启动，还是不能启动的话，请根据情况更换内存、电源等相关配件。若电脑能启动，我们再依次挂上硬盘等配件，这样就能判断出存在故障的具体配件了。当然，我们也可通过BIOS报警声或Debug卡等来辅助确定问题所在。其实，对于电脑配件的硬件故障，解决的方法只有一个字，就是"换"。我们所要做的只是尽量准确判断出出现故障的具体配件。

四川 龚胜

**读者 扎啤问：** 我的显卡在执行游戏时，**显示器的刷新率**变得很低，且无法调整，感觉画面闪烁，不太舒服。请问怎么才能在玩游戏时也保持高的刷新频率？

**答：** 如果游戏基于DirectDraw开发，可在DirectX的设置界面设定刷新率。执行dxdiag.exe，切换到"其它帮助"选项卡，然后单击"替代"，随后在弹出窗口中将"替代值"设定为75Hz以上即可。如果你安装了DirectX 9，则须先下载高阶面板才能进入刷新率设置界面。切换到DirectDraw选项卡之后，可用"Force Reflesh Rate"来固定刷新率。

但对于基于OpenGL的游戏，上述方法就没有效果了，可使用"ATI Refresh Rate Fixer"进行调整。

四川 龚胜

**读者 TTTR问：** 我是个游戏爱好者，新配了一台电脑，使用基本正常，**但在玩游戏时，感觉音箱中噪声较大**（声卡为主板集成的）。请问原因何在？如何解决？

**答：** 主板集成声卡出现噪声是比较常见的问题，首先

---

还有一种情况就是当你刚灭亡某个势力，则该势力的君主及其亲属或亲信武将在短期之内无法招募成功，即使在亲密度已是"亲密"的情况下，这段时间最长可能达到一年——如果是这种情况，就只好先放弃了，因为一年的时间这些在野的武将早就被别的势力招募走了。

**问：** 我听说在以早期剧本进行游戏时，诸葛亮会在207年以后在襄阳登场，但我反复寻找，都没有找到他，是不是一定要用刘备进行游戏才能找到并登用诸葛亮呀？

**答：** 找诸葛亮确实比其他将领麻烦一些，但也不是说必须用刘备游戏并发生三顾茅庐的事件才能登用。当你拥有包括襄阳在内的大片领土时，可将内政力高的属下任命为太守，将某个城完全委任给他，再给他派一些手下，这些太守就会在你的领地中进行人材挖掘。我第一次得到诸葛亮就是靠手下太守的挖掘。

另外在假想模式下，诸葛亮可能在登场后移动，我曾有一次在小沛招募到他。大家可放大一下搜索范围。

**问：** 我听说很多在野武将都有私兵的，你把他招募了他的兵就是你的了。我招募了蹋顿，本来是看中了他的几千突骑兵的，但为什么我的城里没有出现这支突骑兵部队呢？

**答：** 出现这种情况可能有两种原因：一是你城里部队数是满额的，蹋顿的突骑兵部队自然就被"顶"掉了，这一点在招募在野武将时一定要注意，如果很在意他带的私兵，那一定要在自己的城中预留出位置。还有一种情况是蹋顿此前已被招募过了，后来他的主家灭亡使他再度成为在野武将，这种情况下他就不会有私兵了，这一点招募前一定要看清！

请安装最新的主板补丁程序及声卡驱动程序。另外，请仔细观察一下主板音频输出端口与主板之间的接口是否有脱焊或虚焊的地方，如有，请补焊或更换主板。但集成声卡由于先天的不足，应付大型游戏往往力不从心。如果你喜欢玩游戏的话，建议你购买一块较好的独立声卡，或购买最新整合了较好声卡的915/925系列主板。

四川　龚胜

**读者　余冰问**：我的电脑在**装Win2000时**，装完“安装网络设置”后，显示安装Win 2000组件时，就会**自动重新启动**，请问原因何在？

**答**：首先请确定你没有超频。如果没有超频的话，一般来说装完“安装网络设置”后自动重新启动，是由于你的网卡或猫与主板存在兼容问题导致，可将网卡换个主板插槽试一试，同时多换几张安装光盘。还是不行的话，则有可能是BIOS设置有错误，可选择“Load Default BIOS Setup”选项，将主板的BIOS恢复到出厂时默认的初始状态，然后再安装系统基本可解决问题。

四川　龚胜

**读者　RICHARD YANG问：我刚买了一台某品牌的刻录机，用Nero刻录后数据在CD-ROM中却无法读取**，可我以前用单位的刻录机配合Nero软件刻录就能正常读取，这是为什么？

**答**：这个问题牵涉到很多方面，首先你需确认两台刻录机是否都接入同一台电脑进行刻录操作，如果是不同的硬件配置，则结果就有可能千差万别。其次，刻录成功与否也和所用CD-R（CD-RW）盘片质量有关，如果是同一张盘片，第一次刻录后未能及时地保护好数据面，出现划痕，则以后的续刻就不会那么顺利。同时，刻录及读取的性能好坏也跟所用的刻录机及光驱质量有关，一些知名品牌的刻录机（光驱）品质性能就要比普通品牌的好。刻录机使用时间及工作寿命长短也决定了其刻录品质的好坏。总而言之，问题跟刻录机、光驱、刻录盘片及所用电脑本身的品质、配置有关，建议使用排除法或替代法来确认。

湖南　苏旅

**读者　蓝色日光问**：我最近安装了一个叫做**卡巴斯基**5.0的杀毒软件，不知为什么它的扫描速度那么慢，在扫描电脑所有文件时，比我以前用过的一种杀毒软件在时间上要慢不少，这是怎么回事？

**答**：卡巴斯基（KASPERSKY）是一款来自俄罗斯的著名杀毒软件，其早期英文版本和中文Windows 2000/XP等系统有部分兼容问题，有时运行速度会很慢，不过后来正式推出的简体中文正式版则解决了兼容问题，而且人机界面简洁，占用系统资源也很少。至于扫描查毒时间慢的原因，除了与你的电脑硬件配置、操作系统所占资源等因素有关外，我想可能还有一个软件设置问题。如你在指定该杀毒软件扫描方式时，使用了最大保护或推荐模式扫描，在这种情况下该软件将对磁盘上所有的存档文件、压缩文件（如ZIP、RAR等）进行扫描，再加上你的电脑磁盘存在大量的该类文件，所以扫描时间太长也是有可能的。不过，这也保证了查杀病毒的可靠性。因工作方式设置不当而使扫描时间慢的情况同样会在其他品牌的杀毒软件上。如果要减少扫描时间，你可选择单一磁盘分区进行扫描，或在指定该杀毒软件扫描方式时使用高速模式进行扫描。此外，作为正版商业软件，卡巴斯基在使用时需要零售授权的KEY文件才能正常使用（类似于注册码方式）；如果只是试用该软件，可到其官方主页上下载30天试用KEY文件。

湖南　苏旅

**读者　顾顾问**：我的电脑最近在上网时总是出现这样一种麻烦，屏幕上会不定期地出现一个什么**信使窗口**，发来一些广告信息，很烦躁，开始以为是木马，用杀毒软件查杀也没用，最近频率越来越高，怎么办啊？

**答**：这应该不会是木马的问题，而是Windows的信

**问**：我占据了六七座城池，可还是任何官位都没有，连州刺史都不是，这是怎么回事呢？

**答**：游戏中授予官位完全是由占据州的多少和手下“名士”的数目决定的，被任命为州刺史要求完整占据一个州，但没有“名士”数目要求，所以你这种情况，可能的原因就只有一个——你没有占据一个整州。天下一共17个州，但每个州所拥有的城池数是不一样的，这些可通过游戏的“地图”菜单查询，不得不说占了六七座城池却没有占满一个整州的情况虽不多见，但确实是可能存在的。

**问**：游戏中攻打敌方无太守的城池时不进入战斗画面，但我在攻打这样的城时没有经过“城战”的阶段却直接进入了“巷战”阶段，这是怎么回事？

**答**：确实，在攻打敌方无太守的城池时同攻击“阵”和“关卡”一样，不进入战斗画面而由电脑直接计算输赢。但你要注意，电脑向空城派驻太守时并不是随派随到的，武将在路上移动也是要花时间的。像你这种情况，一定是在“城战”时电脑城池还没有派太守或太守在上任的路上，等你打破城池时，太守到位了，你就只好进行“巷战”了。

## 《猫女》问题集

**问**：请问猫女的鞭子应该怎么用？

**答**：默认设置就是小键盘的2、4、6、8键。

使服务在起作用。一般而言，信使服务功能可方便地使用户在局域网内部传递信息。而默认情况下，Windows 2000/XP的“信使服务”是启用的，所以当你的电脑连接到Internet上时，一些人可通过Net Send命令发送一些广告信息。此时，在目标用户的计算机上会弹出一个名为“信使服务”的对话框，所以你的电脑会经常收到一些信使消息的麻烦就源自于此。关闭该项服务的具体操作如下：在Windows NT/2000/XP操作系统的“控制面板”→“管理工具”→“服务”中，将Alerter、Messenger服务关掉即可，或进入DOS指令模式，输入Net stop msg和Net stop alerter命令即可。当然，如果适当地安装一个网络防火墙并设置好安全权限，也可解决这个问题。

湖南　苏旅

**读者　蜡笔小米问：**我要设置一个局域网，请问有什么方法能把**网卡和IP捆绑**在一起，或是还有其他能解决这个问题的方法？

**答：**对于两种IP分配模式，可用以下方法解决。

对于动态分配IP，做一个DHCP服务器来绑定用户网卡MAC地址和IP地址，然后再根据不同IP设定权限。

对于静态IP，如果用交换机的话，你可在交换机的每个端口上作IP地址的限定，如果有人改了自己的IP地址，那么他的网络就不通了。格式是：ARP -s 192.168.0.1 00-12-34-56-78-90 即把 IP 192.168.0.1 和 MAC 00-12-34-56-78-90 捆绑。ARP -s -d -a 中，-s 是捆绑，-d 是删除捆绑，-a 是查询捆绑。

湖南　苏旅

**读者　刘吾昆问：**为什么现在很多**ATI 9550显示卡**都采用2.8ns的显存，但实际上显存频率却超不到理论的700+呢？很多到了500多就会出现花屏现象？

**答：**显示卡超频性能的好坏，跟显存封装的种类（如MicroBGA和TSOP封装）、所用芯片的品质（如9550和9600）及速度（如2.8ns、3.0ns）的快慢都有关系，甚至和显卡所用散热片的好坏也有关系。RADEON 9550额定显存频率为400MHz，但由于不少厂商在公板设计的基础上进行了线路优化改动，同时，使用了更好的PCB板设计，所以拥有较强的超频性能也是不奇怪的。相对于一些小品牌显卡而言，为了节省设计成本，省略了很多设计指标，对超频的要求也不重视，所以只能稳定地工作在额定显存频率上。至于很多厂商吹嘘的600、700MHz显存高频，其实都是指的DDR显存上下行速度总和，其实际频率大多为标识频率的1/2。显示卡显存过度超频对主机的稳定没有太多好处，如果散热不佳，会很容易出现花屏或死机的问题。

湖南　苏旅

**读者　呆呆问：**我准备买个160GB硬盘，想分为5GB、10GB、15GB、30GB等**分区**，每**簇**都为4kB如何？此外，KT133主板能上160GB硬盘吗？

**答：**对于你的硬盘而言，如果分区的话那只能选择FAT32和NTFS格式，FAT16格式不适用于大硬盘。因为FAT16分区小于256MB时，簇的大小才会小于4kB；分区越大，簇的大小也随之迅速增大，甚至达到32kB以上。这样在存放文件时非常浪费空间，因为即使你的文件大小只有2kB，磁盘分区系统仍然要分配给你30kB以上的大小空间，那么剩下的30kB以上的容量就不能使用了。而在FAT32的分区下，只要满足分区小于32GB，簇的大小就会小于4kB（也可指定大于4kB的）。NTFS的分区就更加好一些，分区时可以指定簇的大小，默认情况下簇的大小是4kB。因此对于你的大硬盘而言，最好分为NTFS格式。至于KT133主板是否可加载大硬盘的问题，一般只和主板BIOS支持程度有关，而和芯片组型号无关。当然，如果主板芯片组越新的话，一般情况下对新硬件的支持程度就越高，如许多主流品牌的Intel 875、925，AMD KT600、KT880等芯片组主板就都支持大于137GB的硬盘。

湖南　苏旅

---

**问：**怎么才能杀死敌人？我打了半天，敌人又爬起来了，怎么办？

**答：**游戏里的敌人是打不死的，所以既可无限攻击他们加分，不耐烦了也可把他们打进垃圾箱、柜子壁橱等的犄角旮旯，要不然就在他们变黄后逃跑。

**问：**在第2关，有一个传送带，搬动开关，落下4个箱子，爬上去，上了小屋顶。按照提示，到附近的灯柱，灯柱突然倒塌，然后传送带损坏，变成一根横杆，之后我就再也上不了小屋顶了。

**答：**如果我没记错的话，应该再到另一边开开关，关了之后出现两个人，把他们打到开关旁的洞中，之后就可从出口走了。

**问：**第5关，在一个走廊断裂的地方，猫女落到平台上，要开4个开关，我找到了两个，另外两个在哪里？

**答：**拨第2个开关后，回到开始落下的平台上，往右经由横杆跳到另一个平台上，这里有第3个开关，再往左跳到高处平台，第4个开关就找到了。

**问：**在第8关进入一个书房，然后该干什么？

**答：**仔细观察书房，最右边书柜下的3个垫脚，拆了让它塌掉，会使左边的窗户砸出一个洞，钻过去后，拨动书柜上边那本凸出的书，使书房中一个柜子移动，露出通道，然后就可继续剧情了。

**问：**第11关遇到一个旋转的风扇，然后该怎么办？过不去啊。

**答：**在右边应该有个物品堆，随便拿什么东西砸向旋转的风扇，它就停下来了，由露出的缺口钻过去即可。



《鸡肋的价值》一文揭露了众商家的超商业头脑，以及他们敷衍玩家的事实。将票房大作改编成电影的确是个不错的想法，但也要对得起我们玩家呀！用那么好的引擎却做出这样的游戏，我认为这是对我们玩家的不尊重。我希望商家在考虑怎么赚钱的同时也考虑我们玩家的感受。当然，并不是所有改变游戏都那么鸡肋，像《指环王》，其制作的工艺也美轮美奂。这就是一个较为成功的例子。现在许多商家都把游戏商业化，其目的已然不是为广大游戏爱好者造福，更重要的是谋取利益。这不禁让我想起曾经火即一时而然后又骂声一片的《十面埋伏》。它放映前不是也受到了很大的关注吗，但后来很多媒体不是都严厉的批评它了吗。如今的改编游戏不是也像它一样叫座不叫好吗！这又让我想起了正被改编成电视剧的《仙剑奇侠传》。看到一部部武侠小说被内地改编拍成的武侠电视剧，我不禁替《仙剑奇侠传》担心。难道没有电影可拍了吗，非要破坏它在我们心中的形象，完美一点不好吗，毕竟只有玩家想像中的李逍遥才是最完美的。

■快评手 邓云龙

**请你快评：针对18期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论，200至300字之间。快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。**

## 14期网络游戏周边答题获奖名单

**（题目见14期175页）**

**奖品：科隆的水壶**

**小编说：** 水壶只有18个……当然只能先到先得……




自从小编一期一期又一期地提醒各位读者一定要写清楚自己的通讯地址之后，读者们很快就响应号召，在答案后面端端正正打上自己的地址，可还是有的读者没有告诉我们你的邮政编码。这样的话，我们的礼品就不能保证寄会到您的手中，所以有志于"骗"到一份礼品的玩家们可一定要注意一下哦。

| | | |
|---|---|---|
| 广东 李钟平 | 重庆 廖 涛 | 四川 熊 勤 |
| 浙江 方志超 | 河南 李 钊 | 浙江 杨 亮 |
| 江苏 高 原 | 陕西 屈 俊 | 河北 许冀亮 |
| 北京 宋 霏 | 海南 吴 翔 | 河南 洪 宏 |
| 四川 袁 河 | 浙江 陈 澄 | 四川 秉 辉 |
| 云南 蔡幸立 | 湖北 汪 念 | 山东 张 瑶 |

## 启事

### 大众软件TOP TEN投票专号更改

随着大众软件游戏网的开通，网站短信专区的业务也将逐渐展开，专区将为用户提供各种全面周到的服务。在这里，您可以参加各种有趣的短信活动，下载精美的游戏图片、音乐铃声，短信、彩信、手机游戏一应俱全；杂志俱乐部、各大网游俱乐部、电子竞技俱乐部也将陆续开通，您将得到最新最快的游戏咨询和信息反馈，还可领取网络游戏内测账号，并加入短信社区聊天交友。参与各种短信活动将有机会赢取大奖，说不定会有意外的惊喜！

目前短信专区先行开通大众软件TOPTEN投票活动，随后还将有多款独具特色的短信游戏纷纷推出，敬请关注！

TOPTEN投票分为软件投票和游戏投票，软件和游戏代码请查询每期的大众软件。参与投票的用户将有机会得到我们精心为您准备的礼品，欢迎广大读者积极参与！

**投票规则**

无论是软件评选还是游戏评选，每人均可同时投5票，输入代码即可，代码之间为逗号。如果所投软件或游戏不在大众软件提供的名单中，请输入软件或游戏的名称。

**投票短信格式为：**

**软件投票：** TPR选择的软件代码或软件名称

**游戏投票：** TPY选择的游戏代码或游戏名称

**移动用户发送至特服号629903，联通用户发送至特服号929903。资费：0.5元/条。**

**查询排行：** 移动用户发送至629903，联通用户发送至929903即可随时查询目前TOPTEN头5名的排行状况，编辑短信CX1查询软件，CX2查询单机游戏，CX3查询网络游戏。资费：0.5元/条。

我们将从每期投票者中抽取5位幸运者，为幸运投票者准备的礼物有：闪存、游戏点卡和游戏玩偶等。

## 故事

### 与读者的一次"亲密接触"

■本刊记者 Sun

铃铃铃，铃铃铃，桌子上那个总是吵个不停的电话又叫了。

"您好，《大众软件》编辑部，有什么可以帮到您？"

"您好，我是商标事务所的，我叫张正茂，刚才接到一个厦门打过来的电话说要抢注'大众软件'商标，我看到大软杂志上面没有注册标记，然后我又在公告查询系统里进行了模糊搜索，也没有看到注册公告，所以，我就冒昧的打电话过来了，不知道《大众软件》有没有注册商标？"（语气非常急切）

……

我赶紧把《大众软件》的商标注册证书找了出来，然后又在他的帮忙下精确地找到了注册公告。虚惊一场，我长长的出了一口气。

"……其实我是《大众软件》的忠实读者，从创刊号开始就购买大软了。现在买它已经成了一种习惯……"

"哦，感谢您一直以来对大软的支持……"一来二去我们成了朋友。

……

8天后，我再跟他联系时，他已经辞去了那家商标事务所的工作。向你致敬，可爱的读者朋友。

（现在《大众软件》封面上已经有了注册标志。）

编辑部的故事

# 抢攻略的喜怒哀乐

■晶合实验室 北四环组

某一期的杂志上刊登了一篇令编辑们自豪的署名为“北四环组”的攻略。这篇攻略是某个大受关注的国产游戏大作的，而这期杂志出现在这款游戏上市大约半个月后。有个与本人相熟的家伙，拿着这本杂志得意洋洋地跑到我面前道：“你不是说你们的这篇攻略出得快么？哈哈，告诉你，我都打穿这个游戏一个星期了，你们的攻略才出来！”我咬牙切齿地看着他，决定告诉他一些事情：“大软的发行量大，我们印刷和上市铺开的时间得有2周，再加上得有至少两天的时间来为攻略排版、校对，也就是说游戏上市之前我们就已经把攻略写好了，那会儿你还在看Demo过瘾呢。你今天不请我吃午饭我就跟你绝交！”

为什么编辑能在游戏上市前就能写完攻略？杂志攻略的时效性一直是在致力改善的问题，除了欧美游戏没有办法外，针对部分国产游戏大作，编辑部有个“抢攻略”的小组，总是在游戏上市前就深入到各大游戏公司，力争在最短的时间内打穿游戏并写完攻略，并能让攻略出现在尽量早一期的杂志上。什么？你觉得能提前玩到游戏是一件多么美妙和得意的事情？我看见8神经的眼睛中有无比悲怆的表情，他哆嗦着嘴唇，饱含热泪地说了一句话：“事物，都是有着矛盾的两面性di！”

**镜头一：** 炎热难耐的一个周末下午，紫金大厦11层，寰宇之星一个完全密闭仅有七八平米的评测室里，没有空调，没有电扇，这里就像是一个开了锅的热泥潭。8神经背着双手埋着头，烦躁地在一个狭窄的通道内走过来，走过去……蓝星木然地坐在椅子上一动不动，汗水顺着额头滚滚而下，嘴里还在数着数呢，“……50……60！老8，你走了60个来回了，没头蟑螂这样满地乱爬也该累了吧？”；田震·野花坐在电脑前指挥着一个小人走到某个地点时，“啪！”弹回桌面了。他再开机，反复地进行着这个无聊的步骤。终于他忍不住站了起来，向屋外喊道：“那边还没给回复啊？再打个电话吧，我们再过3天就要出片印刷了啊！”屋外有个声音回答：“他们正在解决呢！马上会发送一个通过这个Bug的存档给你们，正式版中会消除这个Bug的，谢谢你们发现了它。”田震·野花只好坐回座位，继续进行那个无聊的步骤……就在这时，美丽人生突然出现在大家面前，手里还举着几根冰棍儿。她兴高采烈地说：“今天的足球赛我们赢了后院联队呢！我刚从球场那边过来，你们3个还在这里辛苦啊，给你们慰劳一下！”3个人直勾勾地盯着美丽人生手里快要化掉的冰棍，从嘴角流出了身体里的最后一滴水分——以上画面来自《新绝代双骄叁》抢攻略期间。田震所说的“那边”是指我国台湾省的宇峻科技，“绝叁”的开发商。

**镜头二：** 这几天，寰宇之星的员工早上上班时，都能看见评测室的桌子前伏着一个瘦瘦的家伙——嘴微张着，以手为枕睡得正香，他面前的电脑显示屏还在闪烁。办公室的人渐渐多了起来，那家伙也随之醒来，一抬头，便拿起鼠标继续开始战斗……五六天之后，这个人回到了大软编辑部，大家都欢喜地叫道：“冰河，《幻想三国志》怎么样啊？”他呆呆地转过头去：“别再跟我提这个游戏了……”

**镜头三：** 又过了一段时间，目标软件的员工在早上上班时，居然看见研发小组的地上有n个睡袋，几个胖瘦不一的家伙从睡袋里爬出来，他们先去卫生间刷刷牙，再回到电脑前继续开始《复活——秦殇前传》的“战斗”。这几人后来不无得意地说：“有了冰河的经验，谁还会趴在电脑桌上睡几夜啊。嗯，《复活》的支线完成度已经达到了99%！”

**镜头四：** 当然也有不会“享福”的家伙，这人在远赴上海抢“仙三外传”的攻略时，住的可是有空调的宾馆，还带着笔记本电脑。可这家伙晚上撰写攻略时，被宾馆强力的空调顶头吹了一夜，当晚便发起高烧。第二天把两床厚棉被紧紧地裹在身上，还哆嗦个不停。此时正是7月的上海，室外温度高达37度以上……

有一天，这群编辑聚集在一起，开始讨论“抢攻略”的问题。

蓝星：“有人说，能提前玩到游戏这是一种特权。”

8神经摇摇头曰：“《蜘蛛侠》里说：能力越大，责任越大。你有提前玩到这个游戏的能力，就得承担抢这个游戏攻略的责任。”

冰河叹息道：“当玩游戏变成了一种责任时，哪儿还谈得上快乐呢？抢过攻略的游戏，我是再也不想玩第二次了。”众人皆点头：“抢攻略，真是不快乐的事情啊！”

这时，田震·野花慢条斯理地喝了一口水，说：“不见得，不见得，我看你们领稿费的时候，全都眉开眼笑，快乐得很嘛！”

## AMD－速龙64杯

### 《反恐精英——零点行动》四格漫画大赛

**漫画作者：张超**




（比赛章程见14期100页）

这是一个发生在CS 1.1～1.3时代的故事
也是一个为大多数CS玩家所撰写的故事

# 追逐黎明

## （完结篇）

■广西 苍汇

**上期内容简介**

方术明拜了胡八为师，渐渐了解到曾经辉煌的Summer Rain 战队真实的一面。方术明不由得问自己：CS打得那么强究竟有什么现实作用？探望前Summer Rain 坐牢的队员九百，也许会给方术明解答一些迷惑……

### 寻梦像扑火

"胡八的弟子，两个月练成了甩枪，天赋比你还高点呢。说要和我们一起来，就带上他了。"

"啊……后生可畏。对了，胡八现在开始带徒弟了么？"九百扯住胡八问。

"没有。我们早都不打了，不过见到他诚恳又愿意请教，就教教他。"

九百叹了口气。"年轻人，不要再打CS了，老实读书是正经。CS只是个游戏，不用投入整副心思进去。"其他人听他突然这么一说，都是一愣。天狗和刀仔更是摸不着头脑，这家伙竟开始教诲人了，不会真的傻了吧？

方术明老老实实地说："我本身就是差，胡八大哥愿意教我，那我肯定努力。而且我也不愿意被人说，Summer Rain的徒弟打得差。"

九百咽下一口饭，疑惑地看向大佬饼："这么严重？阿饼，你们最近是不是得罪了什么人？搞得个小弟都那么不平。"大佬饼轻描淡写地回答："说这些干什么？吃饭吃饭，这些事现在不用你操心。我们难得来看你一回。"

九百干脆把碗搁下，直勾勾看着大佬饼，本就黑黝黝的脸上泛起了一层浓重的乌青，只不过根本看不清楚。其他人也都不吃饭了，呆呆地看着他。

九百对大佬饼说："饼老大，记得以前在Summer Rain，你什么都不瞒我，现在莫不是看不起我这个服刑的犯人？当然，以前我年少气盛，没少给你惹事，但今时不同往日，你有什么说不得的呢？"

大佬饼拍拍他肩膀："继续吃，也没有什么大事，我也没说要瞒着你。来，一面吃一面说。"于是把Silent战队整天来缠着他们打比赛的事情一五一十说了。九百专心听着，并没有插嘴，也没有停止吃饭。

这一来大出胡八等人的意料。按照他们一贯的理解，九百不是当场暴跳如雷，就是会大声嚷着要教训罗斌等"一干不知天高地厚"的狂妄小辈。现在的九百温顺得像一头绵羊，似乎让人看不到当年有棱有角的锐气。

九百吃完了饭，喝完了汤，嘴巴里咬着筷子，闷头坐着一言不发。其他人不敢去打扰他，生怕打乱他的思路。将桌上物品收拾停当后，也坐在身旁陪着他。就这样一直到14:30，探监时间到了，众人要离开了，九百才突然说："打！为什么不打？要给这班死仔点颜色！"

刀仔小心翼翼地问："九百，打什么？"九百横了他一眼，说："当然是打比赛啊！这还用问吗？狠狠地教训Silent他们，要他们永世翻身不得！"说完站起身来，对方术明说："小方，你愿意加入我们Summer Rain吗？"

方术明甫听此言，吃了一吓，反问道："我？"

"对。"九百把手放在方术明肩膀上，凝视着他。"我现在是不能打了，我答应过父母，要好好服刑，还要努力读书。我从进来那天起，就已经和大佬饼他们说好，Summer Rain不能这样不明不白地完了，要用最值得别人记住我们的方法结束。如果Summer Rain要死亡，也要让所有强队做我们的祭祀品。"九百顿了一顿，努力克制住激动的情绪，又说："现在，我的位置就由你来代替。"

方术明受宠若惊，结结巴巴地说："我……我……"

大佬饼发话了："九百，要打也可以。不过你现在收心走正道了，我们也各有各的路，不能因为Summer Rain要争口恶气而误了小方的前程。他明年也要高考的。"

九百拍拍大佬饼的肩膀，呜咽着说："相信我……饼老大。小方有天分，只要上进，无论CS还是学习，他……都会努力的。"

大佬饼没对九百说话，转过头来冲方术明说："那么你在这里向大家保证：明年你一定要考上公办大学本科，我才收你入队。"

方术明激动得不知该说些什么，只一直点头。

一个狱警走过来，温和地说："苏玖衡，时间到了，该回去了。"

九百眼泪已经流了下来。他没有擦，一面抽泣一面笑着，对胡八说："阿八，还记得我经常说的一句话吗？"

胡八嘴角抽动，老半天才说："……记得！Summer Rain最黑暗的时刻，一定会被我们自己的成长照亮，而且这个时刻一定会过去的！"

"是了！"九百没再回头，在狱警的陪同下，一面向

会客室外面走，一面大喊："Summer Rain不败！""永远的Summer Rain！"叫声沙哑，嘎然中止，变成了低沉的恸哭。哭声连绵，久久不绝，就连在会客室里监管的狱警也禁不住用衣袖抹了抹眼角。

而胡八他们，已经用纸巾捂住了脸。

## 期望暴雨飘去

国庆长假的第三天晚上，罗斌等人又来到了"一帆天地"。大佬饼看见他们，从柜台走出来笑脸相迎："罗斌，来了！进来坐，今晚我请。"这种态度让罗斌起了老大疑窦，不管怎么说，大佬饼不再冷言相对，事情毕竟是有了转圜的余地，于是几个人进来和胡八等人坐在一桌。

饭菜很丰盛。酒过数巡，大佬饼说："嗯，罗斌，我们商量过了，答应和你们打。"

"真的？谢谢大佬饼！"罗斌大喜过望。胡八说："不过我们要用4个月的时间恢复，毕竟很久没打了。另外，我们都做事了，只有周末有空训练，所以时间比较长。这样吧，定在明年寒假的元宵节，你看怎样？"

罗斌忙不迭说："没问题没问题，我们也要加紧训练，要不不是你们的对手，输得太难看也不好交代。"

天狗说："按照国际赛制，打2场好了。我们就当是败者组冠军挑战是胜者组冠军的你们。到时候抽图决定。"

"抽图？"眼镜问。

刀仔说："那要不这样吧，6张比赛地图随便你们挑？或者你我双方各挑一张？"

眼镜马上说："我们选de_dust2。"罗斌本要阻止，转念一想，自己先把最擅长的图定下来就好办了。然后对方说什么图，自己去练就好。反正其他图虽然不如de_dust2那么得心应手，也不会很差。

天狗和胡八对望一眼，后者说："那好吧，到时我们随机抽。"这倒使Silent的队员产生了几分惧意。人人心里都在嘀咕：Summer Rain葫芦里卖的什么药啊？难道他们没有哪张图是弱项？但话说得满了，也不好更改，罗斌便答应了下来。

"好，够爽快。能和你们比赛，的确是一大幸事。就这么定了。"大佬饼说。他的话轻描淡写，但罗斌等人，包括方术明在内，都感到一股浓重的压抑——这种压抑是从所未见的，压迫得自己七上八下，五内不安，连吃饭都不自在起来。Summer Rain的队员们则谈笑随意，神态自若，似乎没把比赛放在心上。相形之下Silent队员更坐不住了，草草吃完便匆匆告辞。

大佬饼看见方术明唯唯诺诺，宛如惊弓之鸟，不由得笑了："看来你还没有融入全队啊。Summer Rain的队员没有偏图的习惯，哪张图都很平均。要是没有这点自信，又怎么会成为Summer Rain？好了，先回去吧，以后周五周六晚上还有节日都要练通宵，你和家里打声招呼，其他时候多下点心思学习。"

方术明问："周日呢？我周日不通宵，要看球赛。"

刀仔说："……周一大家工作的工作，上学的上学，周日哪能通宵？再说了，周日我们也要看球赛。"

方术明又问："那为什么要通宵训练？"

"通宵可以包夜，便宜。"胡八说。

"小方以后跟胡八训练。先从基本技术练起，等你的能力全面提高以后，再和全队一起打比赛。我们自己也要慢慢恢复。这两场比赛只能赢，不能输，我们答应了九百的，一定要做到。"大佬饼说。

周末，方术明来到了海蕾薇网吧的VIP室。开始训练之前，他告诉队友，自己已经和家里商量过，在父母的极力反对下，自己费尽九牛二虎之力，才勉强得到了他们的许可。Summer Rain其他人面色如常，似乎如此的情况他们已经司空见惯。

天狗盯着方术明，严峻地问："你有信心做到吗？"

方术明不假思索地回答："有。"

天狗接着说："如果你做不到，那就开除你出队。Summer Rain的队员没有说到做不到的习惯。"方术明看向其他人，他们都点了点头，自己也用力点了点头。

"有志气。那么我们开始训练吧。"

每个周末晚上，方术明准点到达海蕾薇，接受整整10个小时的严格训练。训练是艰苦的，队友的强大让方术明感到了空前的压力：例如，每当自己在墙角处和他们用突击步枪交火，只要自己没打中，试图躲回墙后，绝对会被对方的突击步枪穿射致死。而一对一的单练，自己的脑门总会被轻易击中。在熟悉地图的过程中，方术明每次观看队友跑图，总能学到别具巧思的技术。例如，突击手像跳狙一样拿着AK跳出来，落地就爆头的技巧，让初会用枪的方术明吃尽了苦头。在胡八的指点下，方术明没有一开始就练习突击步枪，而是恶补基础技能和熟悉地图。每次熬夜训练，方术明学会了和队友一起喝不加糖的苦咖啡提神，身边也时常有胡八的斥责、大佬饼的批评和刀仔的摇头。久而久之，他的意识和技术得到了大家的肯定，AWP的准头在高手们潮水般的"虐待"下，也有了明显提高。

周日清晨，方术明总是带着一身的疲惫回到家里，吃完早饭后便爬上床睡觉。到了工作日，他还要背上书包去上学。在学习的间歇，他也尽量抽空独自训练。当然，这时候耳边肯定少不了父母的唠叨，虽然有时觉得很烦，方术明也只能选择忍耐和沉默——至少父母并没有强行剥夺自己的选择。就这样，在不断的努力和郁闷中，"-=Summer Rain=-*F16"这个ID逐渐为广州、湛江和深圳的众多强队所熟知，他的AWP技术较之前的"-=Summer Rain=-*900"和"-=Summer Rain=-*Height"不相上下，甚至比他们更富激情和想象力。

2001年元旦，大家相约去看望九百，方术明在众人当中看到了一位老妇。她70多岁，一头银发，面容慈祥，穿着深蓝色的旧棉袄，手拄拐杖，由胡八搀扶着，还拿着一个大大的保温瓶。天狗说她是胡八的外婆，特意煲了好汤，也同去探望九百。此时离比赛日已经不太远了。

到了监狱，恰逢九百的父母也来探监。临走时，九百让父母把自己用过的耳机和鼠标借给方术明。元月10日学校开始放寒假，学期期末的考试成绩良好，父母的唠叨便减少了许多。假期里方术明的训练强度也加大了，每当胡

八等人工作的时候，他都在家里或网吧自己练习。日子一天天过去，方术明心中对比赛也充满了期待。

元宵节终于到了。上午10点，Summer Rain的队员集中在“一帆天地”，然后一起坐车前往比赛地点“梦潮”网吧。这次比赛的消息事先早已传开，惊动了很多强队，他们先于Summer Rain到达“梦潮”网吧，在外围的观众区等待观战。当大佬饼和队友走进“梦潮”网吧的时候，观战区立刻骚动起来。

“Summer Rain来了！”“怎么不见九百？”“九百坐牢一年多了，听说他们早就散了……”“搞不好没有散呢。”“不，已经散了，听说这是他们最后一次比赛。”“难说，搞不好就是因为Silent最近太跋扈了，才把他们给惹了出来。”“对对对，有人听说，罗斌他们天天去挑战呢。”“这次有好戏看了……Silent是咎由自取……”

罗斌等人已经在内围的大厅等待。Summer Rain所有队员走进网吧的时候，所有人都把目光投向了他们。这虽然不是一次正式的LAN比赛，但引起的轰动绝对不比其他比赛要小。很多玩家争先恐后地来到这里，就为了一睹传说中的中国第一战队的风采，自己所在的Silent，今天能否扮演这个神话的终结者呢？他的手心都是汗水，回头看看他的队友，人人脸上满是兴奋，同时伴随着强烈的紧张。

大佬饼泰然自若地走上前来，问道：“罗斌，一切都准备好了吗？”罗斌深深吸了一口气，回答：“好了，就等着你们来了。”回头指着自己的队友说，“介绍一下，这是我的队友明仔、德广、铁能和三郎。”方术明注意到，以前那个说话很嚣张的戴眼镜青年人正是明仔。

大佬饼笑笑：“嗯，很好。我们先把地图抽了，等会接上耳机、键盘、鼠标，就可以开始了。”

罗斌等人几乎不相信自己的耳朵：“你们还没有决定打哪张地图吗？”

大佬饼缓缓地说：“现在抽不就知道了。”

Summer Rain队员的镇定和沉着让在场众人无不感到吃惊。许多曾经与Summer Rain交过手并且落败的战队却都知道，他们有着绝对的自信，是因为他们从来不会特别偏向于哪张地图。全面，是Summer Rain赖以成名并无敌于中国的最大特色。

罗斌迟疑了片刻，叫人做了除de_dust2外的5张签，上面分别写着de_aztec、de_nuke、de_inferno、de_prodigy和de_trian。大佬饼看也不看，随便摸出一张打开，旁边的公证人大声念道：“de_nuke。”

观战席大哗，一时间许多人窃窃私语。“Silent输定了。”“居然抽到了Summer Rain最擅长的地图……”“嗯，等着看好戏吧。”“报应不爽啊，哈哈……”

大佬饼从容地说：“好，就打nuke。先打dust2，挑边吧。”罗斌没有再说什么，点点头。公证人于是拿出了一元硬币。正面的国徽表示CT方，背面的牡丹表示T方。结果Silent先当CT。

众人来到比赛区。这里有10台机器，分成两排，显示器都是背对着，比赛双方则面对面落座，比赛时双方都看不到对方的屏幕。双方队员开始安装自己的设备并调试机器，大厅外围的大屏幕早已切换到HLTV观战服务器。短暂的调整热身后，两支队伍已经进入了比赛状态。主管的OP随即给出了“Restart 3 Times”的提示。

“Live!Live!Live!”比赛正式开始了！

## 驱散寂寞痛楚

T：

-=Summer Rain=-*Gunline（大佬饼）

-=Summer Rain=-*Height（胡八）

-=Summer Rain=-*Hotdog（天狗）

-=Summer Rain=-*Knife（刀仔）

-=Summer Rain=-*F16（方术明）

CT：

-=Silent=-*LBin（罗斌）

-=Silent=-*DKing（德广）

-=Silent=-*Ming（明仔）

-=Silent=-*3Long（三郎）

-=Silent=-*Titan（铁能）

在买枪时间内，大佬饼伸出左手大拇指，其他四指握拳，告诉所有人，采用“14战术”。

方术明和胡八什么都没有买，前者携带C4，一个人悄悄摸进了通向B点的黑通道，在通向中门的小楼梯处待命。而其他4人集体来到中门附近的斜坡处。明仔和三郎负责防守A点小通道，他们刚刚摆好合击的站位，就看见3颗手雷同时冲面门直飞过来！（注一）观战区的高手们脸上立刻呈现出清一色的死灰。

罗斌在中门外马上知道了队友阵亡的消息。3枚手雷的爆炸见证了2名队友的死，同时也意味着T方至少有3人没有防弹衣。他和德广向木门内投掷了手雷，看守A点大通道的铁能也取道CT基地来到B点外围与德广集合。大佬饼率领T主力冲出木门，和罗斌3人交火，方术明则冲进B点，埋下了C4。CT先后将T全部击毙，仅德广一人生还并成功拆掉了C4。

第二局，大佬饼、天狗、刀仔购买USP，第一时间在大通道伏击了铁能；埋伏在中门的胡八和方术明两人击毙了迂回的罗斌，却被德广全歼。回援大通道的明仔和三郎将T全歼，三郎却被打死，CT虽获胜，但只有2人幸存。

第三局，大佬饼购买了沙漠鹰，天狗和刀仔各购买一枚闪光弹。开局仅30秒，在闪光弹掩护下，3人突破中门打死了罗斌，与防守B点的德广纠缠，被后者全灭。方术明和胡八顺利进入B点，偷袭德广成功，但无防弹衣护身，随即就被对方援兵放倒，CT也折损了铁能。

3局下来CT连续获胜，但伤亡惨重。第四局有2人在购买带头盔防弹衣后无力配备M4A1。罗斌心里一惊，要是这一局输了，形势立刻就会一边倒……

大佬饼伸出了食中二指，方术明和胡八购买了AWP。战局甫一开始，胡八马上卡住了中门的狙击线，德广跑过中门时按照习惯起跳，试图规避敌狙击手的射击。一声巨响，观战的玩家在大屏幕上只见胡八的准星闪电般横向移动，一名CT立刻被狙杀。

许多高手是第一次看见胡八的主视角（ping值20以下），在震惊的同时也心悦诚服。"果然是甩枪。他的AWP技术到了出神入化的境界，死在他枪下实在不冤。"

没有CT敢再通过中门，B点成了不设防状态。方术明按照既定部署，携带C4到达B点并埋弹成功。大佬饼带领天狗和刀仔顶在了A点小道的要冲，命令方术明从B点出来向CT基地推进；胡八则牢牢守着A点木门通道。如此勇猛的包夹战术让观战众人大叫起来。

方术明出了B点后四处搜寻。突然，CT基地的阴暗角落伸出了一支黑色的手，一枪打在他脑门上，"当"一声响，方术明立刻掉了一半血。他反应极快，一甩鼠标，巨响过后一个CT被打中了头，死在箱子后面。同时小道也响起了AK爆豆般的枪声。T以牺牲1人的代价全歼了CT。

第五局CT窘迫，进入ECO。罗斌咬咬牙，命令全部CT取道中门，猛地冲上斜坡，意图第一时间干掉布阵未稳的T。刚来到中门准备进入，枪声响过，明仔立刻被放倒在地。其他人不敢停留，接着往前冲，但马上又是一声枪响，罗斌自己也趴下了。如此4声枪响，CT倒下了4个；剩下的三郎倒冲上了斜坡，迎接他的是一阵AK的扫射。

方术明和胡八两人精彩的中线换位狙击，让观众张大了嘴巴，半晌回不过神来。罗斌现在知道Summer Rain的厉害了，谨慎起见他让队友再ECO两局，以换取购买力的充足。第8局开始时，比分是4：3，Summer Rain领先。

胡八示意方术明和他一起走。两人来到A点大通道的拐角处，等待大佬饼的信号。过了5秒钟，听见"gogogo"的无线电喊话，两人一个横移一个跳跃，同时出现在大通道的路上。果不其然，对面的铁能也购买了AWP。枪声响过，铁能依靠本能打死了胡八，马上就被方术明击毙。而刀仔埋伏在中门的死角处，枪声一响便慢慢探出头来，打爆了罗斌的脑壳，自己也被德广打死。T以2换2，搅乱了CT的防守，取得战略上的优势。大佬饼和天狗顺利从黑通道进入B点，放下了C4。德广不敢贸然进逼，留在B点外待援。明仔和三郎也从黑通道包抄进入B点，先后打死大佬饼和天狗，刚要拆除C4，猛听得两声沉闷的手枪声，德广在B点门外被包抄过来的方术明击毙。

离C4爆炸还有20秒，方术明慢慢接近B点木门，刚换出狙击步枪，冷不防门后闪出一个手持M4的CT，离他不到4米。方术明想也没想，没开镜就直接按下了鼠标。明仔立刻被他击毙，射出的子弹也不知道飞去了哪里。三郎紧接着出现，将方术明撂倒，但T拖延时间的目的已经达到，三郎没有足够的时间拆除C4，只好选择保存自己。

"盲狙捅射！"观众席上，不少人失声惊呼。

经此一役，Summer Rain士气大振，又连下3城，确定了上半场的优势。Silent第12局依靠重兵防守B点扳回1分，中场时Summer Rain以8：4的大比分占先。

互换角色后Summer Rain当CT，手枪局大佬饼示意全体除拆弹器外，其他什么都不要买。由天狗带领方术明和胡八直逼A点木门，自己藏在CT基地的箱子上，刀仔蹲在基地远点角落，等待着猎物的出现。天狗一马当先，突破A点木门后再不迟疑，直冲中门一带。果然，T全体rush中门，刀仔且战且退，被3人夹击死去。大佬饼直等到4个T冲出中门外，才突然从箱后钻出来连打4枪！（注二）3秒内，4个T被他掀翻了天灵盖。

外面的观战区，死一般寂静。何等精准的4枪啊！

铁能打死了大佬饼，又伏击了胡八，而天狗击毙了铁能。手枪局CT获胜。

第二局，CT只购买了拆弹包和带头盔防弹衣，全部集中在B点内，缩小了防守面积。T则龟缩在己方基地ECO。

第三局一开始，大佬饼购买了AWP，丢在方术明面前。方术明一愣，只有一杆AWP，谁要呢？他刚想用U键询问，胡八摇了摇手，随即购买了M4。

方术明便将自己购买的M4丢给大佬饼，自己拣起AWP，直奔B点而去。在刀仔的手雷压制下，他顺利进驻标准狙击位——B点内的小平台，架好了枪。大佬饼和天狗控制A点小道，胡八在CT基地监视大通道，刀仔卡住了中门的要冲。

时间慢慢地过去了，T没有出现。胡八甚至潜到A点木门的出口处，却没有发现敌情，便摸了回来。大佬饼和天狗对望一眼，后者用"U"打字："1:30战术。"

方术明悚然一惊。他知道"1:30战术"意味着什么。T孤注一掷，准备在最后的时间内有所作为。最后的90秒内将有最激烈的战事发生。经过如此久的等待，防守方紧绷的神经会有所疲惫，对方正期待着这种状态的到来。方术明心里明白，接下来的局面是对自己承受能力的最大考验：要是中门首先被突破，B点内的自己就会变成瓮中之鳖；要是T主攻B点通道出口，自己又在瞬间阵亡，那么等于将主动权拱手送人。CT这局倾尽所有购买了优势装备，一旦T得手，己方势必陷入ECO，反过来会极大地助长T的气势。如此一来胜负归谁就真的很难说了。

陡然间，他脑海里回想起九百对他的指点："作为一个狙击手，最大的任务在于压制。也就是说，当你拿着AWP往这个点一站，别人根本不敢从你这里突破，谁要妄动就打死谁。另外，不要忘了，你手里的枪可以穿透所有的物体，游戏中所有的障碍物，都只是贴图。只要合理穿射成功，一样会形成巨大的杀伤力。"

要把形势导入主动！方术明果然地发出了"Regroup team"的信号。其他人看见后都是一怔。该命令表示重新编排队形，多数时候是指挥官对形势有一定把握的情况下发出，以便于更灵活地应对即将要发生的战事，而现在一个队员发出了这样的信号。天狗看看大佬饼，只见他点点头，于是胡八悄无声息地通过CT基地，来到中门附近增强防御力量。显然，他们决定赌一把——队友们都相信方术明的判断是正确的。胡八刚通过CT基地，就听见B点里面响起了AWP的枪声，不断地一声接着一声。

"小方果然长进多了，懂得有效的火力威慑，这将对战局起着至关重要的作用。"刀仔心里开始赞叹这位新进小弟的决断果敢——方术明正在一枪接一枪地朝墙壁射击。观战席的大屏幕都在跟随着他的视角，众多强队成员都对这次赌博捏了一把汗，赛场外的空气已然窒息了。Summer Rain在拿自己的自信和威名做着别人都不敢做的

事情。没有人会有意见，他们心中都希望这支昔日神奇的队伍今天也能创造超凡的奇迹。

在第14声枪响之后，屏幕的右上角赫然出现了一行触目惊心的文字：

-=Summer Rain=-*F16 kill -=Silent=-*Lbin with a headshot from AWP（注三）

罗斌几乎不敢相信这是真的。他蹲在黑通道内的墙角边，正准备招呼自己队友在剩余时间为1:30的时候投掷闪光弹和烟雾弹，立刻rush出去，用快攻来扭转颓势。结果外面AWP的枪声连续响起，他心里刚刚在嘲笑对方沉不住气，心理素质差，却冷不防脑门上中了一枪，立刻被杀。

观战席上的人们连叫都叫不出声来了。

方术明朝T进入B点黑通道的入口正对着的墙壁频频穿射，终于收到了成效。这一枪的效果是惊人的——Silent有人崩溃了。

明仔摘掉耳机猛地站起来，指着Summer Rain的队员张嘴就骂："xxx！这绝对是作弊的！xxx！"只见他脸上肌肉扭曲，眼里充满着愤怒和惊恐；嘴角歪斜，连声音都在颤抖，一副气急败坏的神态。大佬饼等人没吭声，Silent其他队员已经面如土色。观众席上，人群开始剧烈地骚动。

大佬饼站了起来，很淡然地和自己队员说："收拾东西，我们走。"于是Summer Rain全体队员退出了游戏，关上机器，开始收拾东西。罗斌不敢相信地看着明仔，后者兀自没有清醒过来，嘴里还在嘟囔着什么。罗斌恼羞成怒，反手就是一个耳光："蠢材！你没用的啊？就因为你骂人，我们输了啊！你到底有没有大脑啊？"

明仔被打得半晌回不过神来，大声强辩："那家伙作弊啊！"

"作弊？"Summer Rain五人闻言，相视而笑。这是很轻微的、很会心的微笑，也是满渗着自信和喜悦的笑。

"你连最基本的穿射伤害、合理的穿射位置都不知道，还和我们比赛？"天狗说。

按照国际比赛规则，Silent队员比赛过程中辱骂对方队员，违反了比赛精神，即时被判落败。

观战众人已经不再对Silent抱有任何希望。"Silent的浅薄葬送了自己。""本来以为Silent最擅长的'1:30战术'展开之后，接下来的场面会很精彩……没想到……罗斌他们实在是太欠缺信心……""很可惜。本来Silent可以更进一步，只是技战术素养上，他们实在不能和Summer Rain相提并论。这一战对他们的打击太大了……"

Summer Rain五人昂首走出了比赛区，迎接他们的是经久不息的掌声。很多强队的队员也是朋友都上来祝贺、问候，只留下Silent队员独自坐在比赛区，再没人去理睬他们，仿佛他们从来就不曾存在过，或根本不曾出现过……

## 霭

周日下午，方术明和父母一起，在广州火车站的候车厅准备登车北上。在来来往往的人群中，他依稀看到，一个瘦削而熟悉的人影正从远处向他靠近。那人穿着短袖衬衫，沙滩裤，木拖鞋，左手拿着一个小包。

那是胡八来送行。方术明的心猛地加快了跳动，主动迎了上去。胡八剪了寸头，微笑着向方术明走来，将手里的小包递给他。

"一路平安，多多保重……记得放假回来看我们，我们还会一起战斗的。"胡八并没有多说什么，拥抱了方术明，转身离去。看着他微微佝偻的背、瘦削的肩膀，就像秋风中的枯竹，在自己面前慢慢远去，逐渐变小，方术明心中一阵剧烈的酸痛。为什么会这样，自己也说不上来。他知道小包里是什么东西——胡八珍爱至极的罗技银貂。

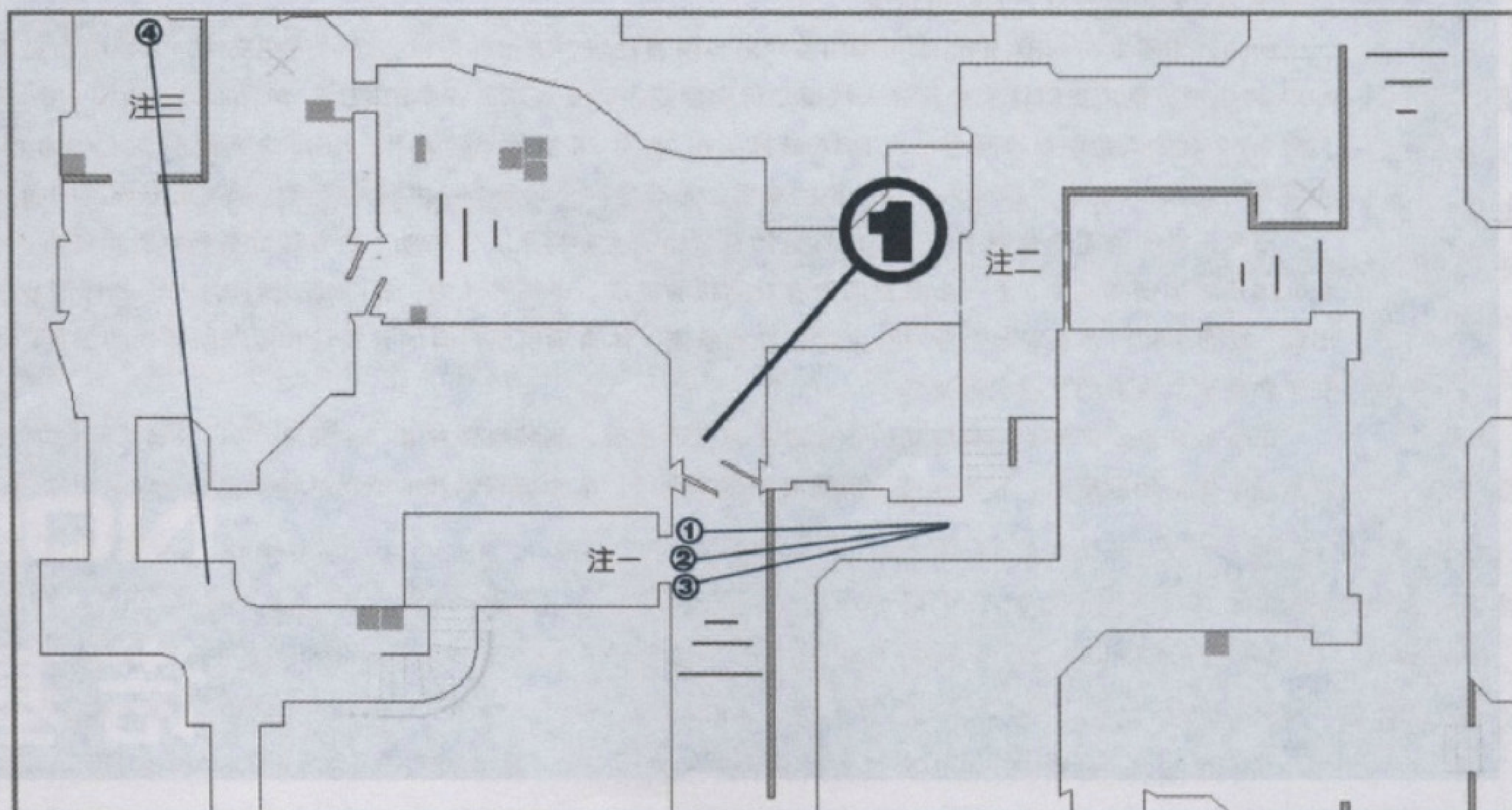
此时，方术明的耳朵里回响起胡八经常哼的那首歌，尤其是那几句：

只有淡忘 从前话说要如何
其实你与昨日的我 活到今天变化甚多
只有顽强 明日路纵会更彷徨
疲倦惯了再没感觉 别再可惜计较什么
……

火车奔驰在铁轨上，路延伸向远方。

.全文完.

*谨以此文献给CS 1.1～1.3时代里包括4506、SirYang、TianRan、fans.js等出色的中国狙击手们*



# 从成功品牌看体育营销

随着2008北京奥运的临近，体育已成为中国老百姓最关心的话题之一。敏锐的企业更是洞察先机，适时地把体育营销作为连接品牌与消费者的有效载体，利用感性的行销手法为大众营造梦想、希望、欢乐与便利的生活，强化品牌对消费者的承诺。

越来越多的现代企业认识到，当今的消费者拥有无上的权力，他们不但希望产品提供应有的功能，更希望从产品中得到感性经验。而体育营销恰恰以其特有的公益性、互动性和成本效益优势成为消费者和商家共同青睐的品牌传播方式。美国的一项调查显示，64%的消费者更愿意购买体育赞助厂商的产品；而同样的资金投入为体育赞助企业带来的回报是常规广告的三倍。

作为连续四年当选全球十大最有价值品牌的企业，诺基亚公司就把体育营销作为品牌建设的重要组成部分。该公司认为，在体育项目的内涵与品牌核心文化一致的前提下，体育营销对提高品牌和产品的知名度和美誉度有很大的帮助。短期内甚至会在一定程度上直接提升销售业绩。长期来看，该项体育活动的爱好者在受到各种营销活动潜移默化的影响下会更加认同品牌内涵及其所提倡的精神，有利于树立品牌的良好形象，从而增强消费者对品牌的忠诚度。

对于在中国开展体育营销的独特契机，诺基亚大中国区市场总监陈学良直言："随着2008年奥运会的到来及体育营销所带来的直接品牌效果，越来越多的企业尤其是扎根本土的品牌开始关注和介入体育营销，并逐渐形成一个高潮。在这个过程中，有一批品牌逐渐成熟并将体育营销纳入企业整体营销计划，成为体育营销的高手。"

体育营销是一门复杂的传播艺术。其成功的先决条件是选择最切合品牌定位、直达诉求对象的体育项目。诺基亚认为，体育营销最主要的受众是15-25岁的年轻人，尤以男性居多。他们共同的特点是奋发向上，对未来充满信心。他们对品牌的接受能力很强，对喜爱的品牌有主动探求和了解的渴望。因此，许多成功品牌都将体育营销作为针对年轻族群打造充满活力的品牌形象、建立积极的感性沟通和长期良好关系的理想平台。

那么，有志于体育营销的企业究竟该如何选择适合品牌特性的体育项目呢？不妨来看看长于此道的诺基亚在项目选择方面的一套准则。首先，诺基亚选择参与的项目多为世界级赛事，有着广泛的关注度和参与性，同时在中国有一定的基础或潜力，甚至拥有世界顶级运动员。其次，体育项目所传递的拼搏、进取、激情、快乐等精神必须与诺基亚主张的价值观相一致。第三，作为长期合作的平台，项目可以为企业提供多元化、持久性的品牌营销机会。最后，竞争对手尚未在目标项目上建立长期稳定的品牌形象。

基于这些原则，诺基亚最近宣布了与NBA中国的一系列品牌合作计划，并成为NBA中国地区指定移动电话。在谈到这次合作时，陈学良表示："选择赞助NBA是因为NBA和诺基亚一样拥有强大的品牌，并汇集了众多年轻人向往的超级巨星。篮球作为一种被广泛喜爱的集体运动，代表着激情、活力和梦想。而诺基亚作为世界第一的移动电话品牌，致力于为人们提供最好的产品和服务，实现人们'完全移动生活'的梦想。在消费者心目中，诺基亚是令人信赖和向往的品牌，代表着活力四射和敢于创新。在品牌内涵一致的基础上，两个世界第一的品牌携手，势必将更加有效地提升双方的品牌价值。"

的确，诺基亚与NBA的结缘可谓门当户对。前者稳居中国移动电话市场的头把交椅，其影响力自不必说；而NBA在中国男性消费群体中的超强人气更是毋庸置疑。调查显示，在中国25至44岁的男性中，NBA球迷占到72%，52%的人每周至少观看一次NBA转播；在15至24岁的年轻人中，NBA球迷为63%，42%的人每周至少观看一次NBA比赛。这两大强势品牌的联手，无疑将在今年夏天给中国消费者带来丰富而震撼的品牌体验。

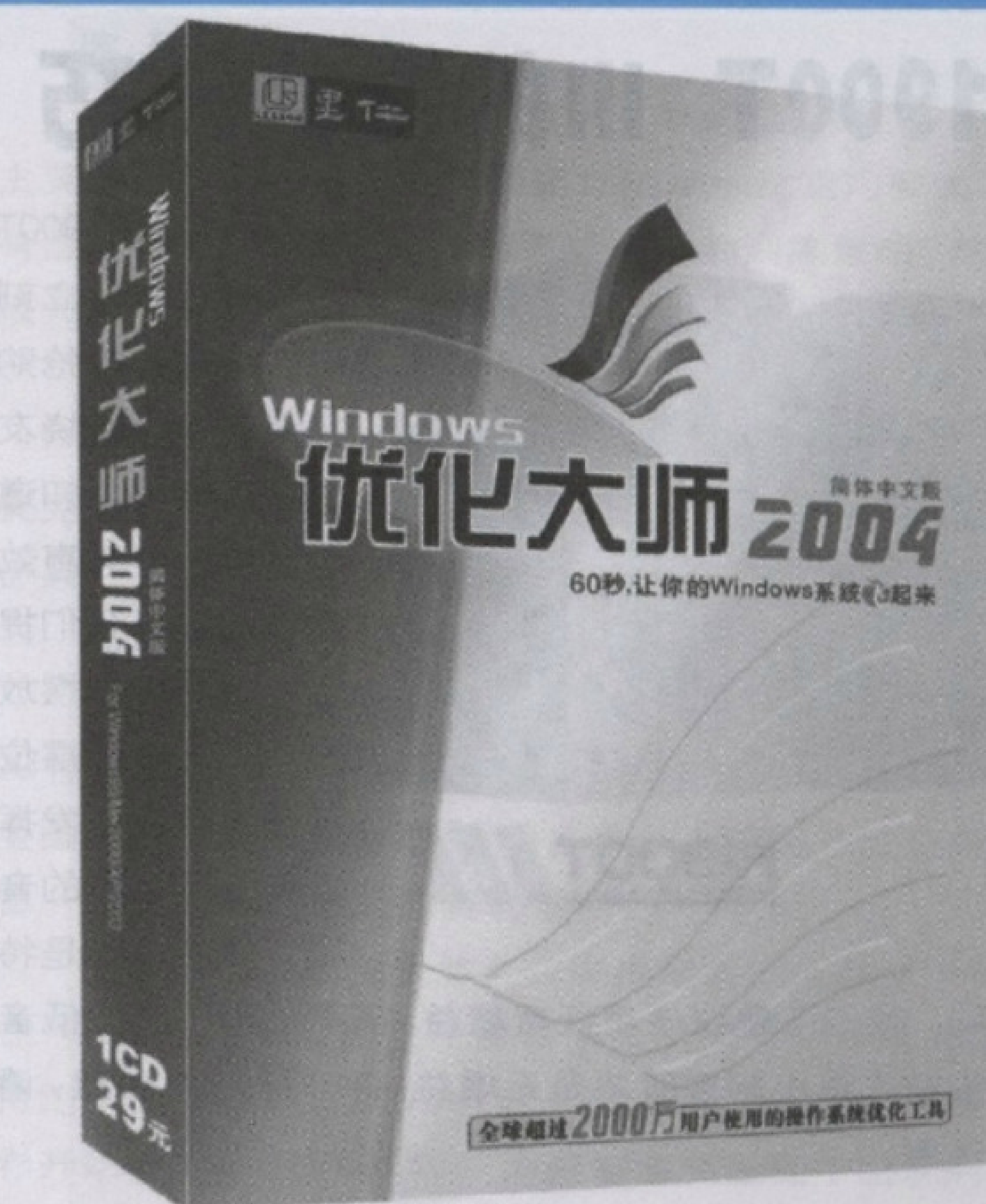
不同于其他的商业营销手段，公益性是体育营销的主要特点。它有助于企业建立更具社会责任感的企业文化，引起消费者的情感共鸣，进一步激发消费者对品牌的需求。诺基亚认为，企业或品牌作为一个整体形象在公众面前出现，其理念和行为表现出企业对社会和公众的承诺。体育项目所特有的公益性和运动所提倡的公平、拼搏精神有利于企业树立良好的社会公民形象。

正是从许多如诺基亚一样成功的企业身上，我们发现，品牌也许并非"生而平等"。只有当品牌以人性化的方式与大众生活相连接时，它才能符合消费者的根本期待，成为值得信赖的成功品牌。

NOKIA
CONNECTING PEOPLE
诺基亚

# 优化大师2004

## ——给咱一个掏钱的理由




说实话，与Windows优化大师类似的软件俺用过不少，每次都抱着"物有所值"的态度去花钱，可事实总是"花钱买麻烦"。花了钱没用也就罢了，还起反作用就让人受不了了。后来我还是用上了经受多年考验的老品牌系统优化软件——优化大师，一个字："值"！

安装完优化大师后，它全面、有效、简便、安全的深层优化、清理能帮助你轻松维护你的电脑系统，使电脑始终保持最佳状态。不仅如此，"大师"还能根据系统信息检测结果，提出一系列系统性能提升建议，自动优化电脑系统，具体哪个删除你可手动操作，完全避免有用信息丢失的可能。

还有就是从桌面到网络、从磁盘缓存到开机速度、从黑客搜索到系统检测，"优化大师2004"统统给咱提供了全面而独特的解决方案。至于那些全面扫除系统冗余、彻底清理垃圾文件、最大释放系统空间、大幅提升系统整体性能，以及强大的系统维护模块——驱动智能备份、系统磁盘医生、禁止IE插件、系统医生、内存整理、进程管理、文件粉碎等功能都非常强大。

### 优化大师2004——功能全新整合、服务再次提升

优化大师作为一种Windows优化软件早已为大家所熟悉，随着优化大师的不断升级，其功能也在不断增强，它强大、全面、特殊的功能是其它任何同类产品不能及的，也正是凭借其自身的显著特点和性能使它在系统操作软件市场占据了领先地位。

优化大师的最新个人版本为"优化大师2004"，它采用全新设计的优化引擎，使优化速度更快，系统更稳定。虽然全球已有超过2000万的用户在使用优化大师，但越来越多的新用户也在关心优化大师的功能和使用方法。现将优化大师的功能之一——系统信息检测介绍如下。

系统信息检测的主要功能为：向使用者提供系统的硬件、软件情况报告，同时提供的系统性能测试能帮助使用者了解系统的CPU/内存速度、显卡速度等。检测结果可保存以便今后对比和参考。检测过程中，Windows优化大师会对部分关键指标提出性能提升建议。

1.按照系统信息总揽、处理器和BIOS、视频系统信息、音频系统信息、存储系统信息、网络系统信息、其它外部设备、软件信息检测、系统性能测试等分为9个大类。

(1) 系统信息总揽：检测Windows操作系统的一些情况，同时对系统的主要硬件设备列表显示。

(2) 处理器和BIOS：检测电脑的CPU、BIOS、主板（包括主板插槽和接口）、系统制造商信息等。

(3) 视频系统信息：检测用户的显卡和显示器。

(4) 音频系统信息：检测Wave输入/输出设备、MIDI输入/输出设备、音频附加设备和混音设备。

(5) 存储系统信息：检测系统的内存、硬盘和光驱的情况。

(6) 网络系统信息：检测局域网和广域网的信息。

(7) 其它外部设备：检测键盘、鼠标、USB控制器、打印机、即插即用设备的信息。

(8) 软件信息检测：检测用户电脑中安装了的软件。

(9) 系统性能检测：通过测试处理器/内存速度、显示卡/内存速度给出系统的综合评分。

优化大师系统性能测试将根据用户系统的处理器/内存速度、显示卡/内存速度进行总体评分和各自独立评分。其中显示卡/内存速度测试得通过测试显卡的以下项目来评分：1.像素扫描和填充速度；2.文本、曲线和窗口卷动速度；3.抓屏、图片压缩/解压、图片输出；4.Direct3D来给出显示卡的综合评分。

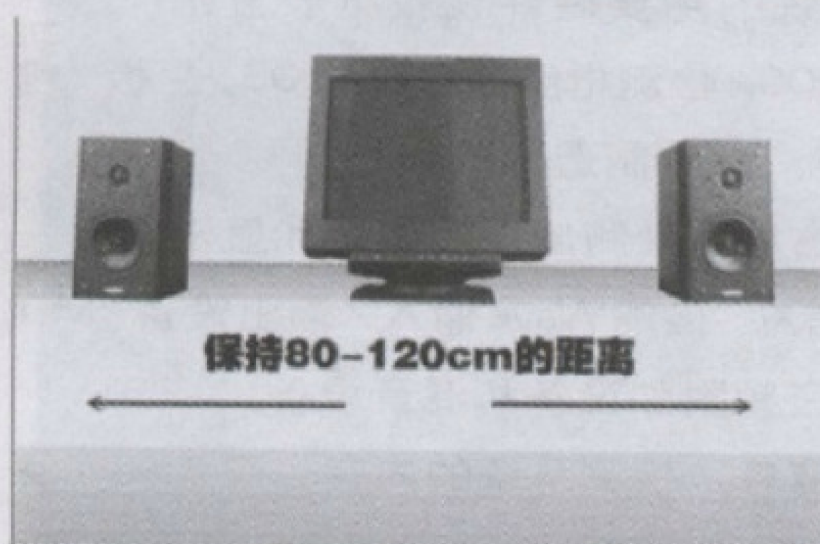
优化大师还有更多的功能，如全面的系统优化选项——磁盘缓存、桌面菜单、文件系统、网络、开机速度、系统安全、后台服务、强大的清理功能、安全备份恢复功能、有效的系统维护模块功能、Windows内存整理、Windows进程管理、Windows文件粉碎等，具体内容我们还会有详细介绍，请用户继续留意。

# R1900T Ⅲ的摆放技巧




Edifier R1900T Ⅲ一经发布，立刻引起新的一轮抢购狂潮，不少发烧友急不可待地想知道R1900T Ⅲ的声效表现。这里我们提示一些简单的摆放技巧，正确的摆位可最大限度地发挥出R1900T Ⅲ的音质。另外，不是特大房间，我们不建议使用低音增益，而R1900T Ⅲ的低音控制旋钮在最小刻度时才是无增益，并非是12点位置，请一定注意。

## 一、两只音箱间保留一定距离




R1900T Ⅲ由于功率较大，能营造较大声场，因此建议将两只音箱间保持一定距离，80cm～120cm为佳。音箱前后方都不要堆放体积较大物体，像CD盒这样容易振动的东西最好远离R1900T Ⅲ，CD盒振动时也会产生轻微的噪声。每个人的桌面质量高低不一，有些不平整的桌面可能难以摆稳R1900T Ⅲ，我们建议使用硬币垫高音箱，达到平稳摆放的目的。



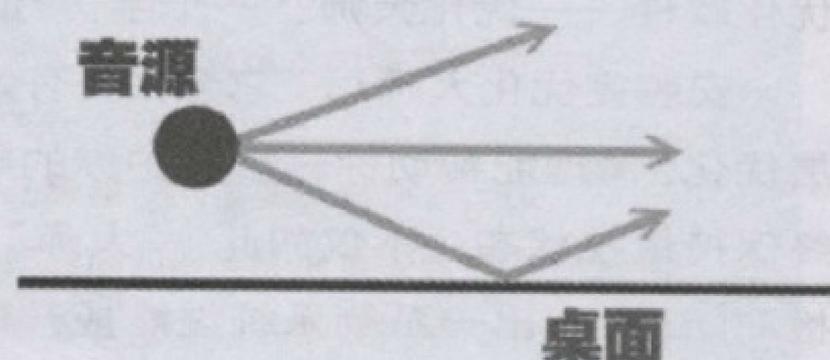

## 二、后面板与墙面保持大于30cm的距离




R1900T Ⅲ是后倒相结构音箱，倒相孔指向后方，音箱在工作时，会通过倒相孔排出气流，尤其大功率输出时。当气流冲击到后方墙面时，会导致低音浑浊，变得难听，要想获得较好的听感，建议将音箱后面板与墙面保持至少30cm的距离。如果受制于空间，无法摆放到很合适的距离，也不妨尝试在墙上悬挂一张壁毯，这样也可帮助提高低音音质。

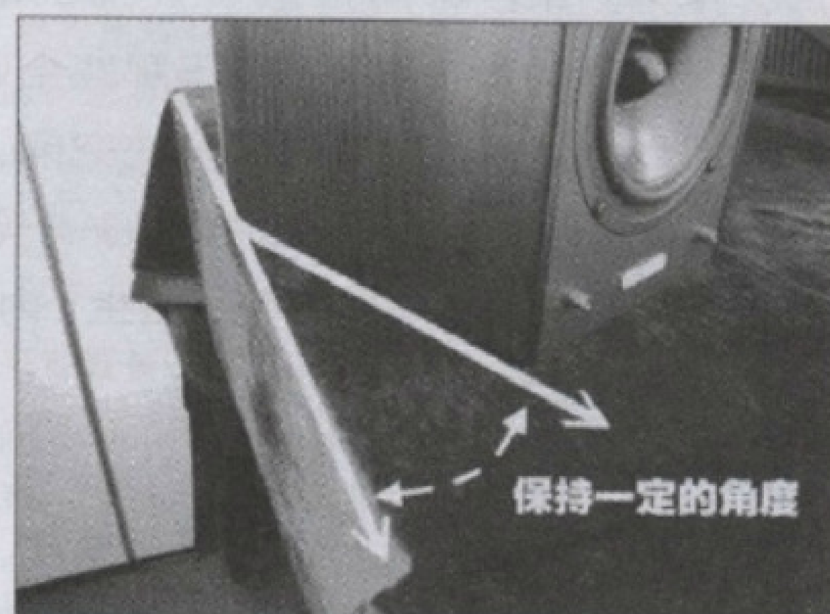
## 三、音箱尽量靠前

和所有波一样，声波也能被反射，并且和其它波衍射、复合。




当音箱摆放在桌面较深位置时，发出的声波就容易被桌面反射，出现上图所演示的情况，这同样也会使低音变得浑浊，速度感变差，整体层次感变差。

有效的解决办法是使用重型脚架，这对大部分电脑用户而言是非常不实际的建议，其实很简单，把音箱靠前一些就能很大程度地改善音质，因为桌面反射少了。




## 四、近声场聆听，保持一定角度

人耳很容易听出高音的音源方向和高音的指向，当音箱平行摆放时，适合远声场（1m以上）欣赏，而大部分电脑用户需要近声场聆听，此时只需稍稍将音箱转向内侧。




音箱大致指向用户即可，这样可听到更多的高频信号，能帮助提高声音解析力，也会让低音显得更加强劲。

# 竞马乐园

www.1778.com.cn

## ——带你体验网络赛马新快感

### 赛马运动的历史

据考证，在公元前7世纪古希腊举行的古代奥林匹克运动会上，曾出现过四驾马车竞技项目，而在此前，双驾马车竞赛已开始流行。在四驾马车赛出现40多年后，赛马才改由骑手驾驭进行。

论品位，赛马自古有"王者运动"之称，从喜爱双轮马战车的亚瑟王，到英国女王伊丽莎白二世和查理王子，赛马一直是贵族们热衷的运动。



我们现在所能看到的赛马运动源自英国，其竞赛方法比古代赛马先进、科学得多，比赛形式也发展为平地赛马、障碍赛马、越野赛马、轻驾车比赛和接力赛马等不同种类。

平地赛马多数在场内进行，类似田径的中长跑，跑道长度在1000米至2000米之间不等。

障碍赛马是一种检验马匹跑跳结合能力的比赛，参赛马应依次跳过设在赛道上的障碍物。这种形式的比赛危险性很大，常出现人仰马翻、骑手伤亡的事故。

轻驾车是人驾马车进行的一种绕标或过水障的比赛，有单人驾、四人驾之分。

不同的赛马比赛都是竞速赛，根据时间的快慢决出比赛名次。比赛的规则非常多，最根本一点就是不妨碍别人。速度赛马比赛是由选拔优秀马匹引伸出来的，因此主要是比马，而不是骑手。虽然骑手本身的驾驶能力、与马配合的默契程度也很重要，但成绩的好坏还是更多取决于马的速度、耐力、足力及品种和父母辈的血统。

可以说，在赛马比赛中，马的成分占六七成，人的成分只占三四成。速度赛马对骑手没有特殊的要求，体重越轻越好。

目前，世界上开展赛马运动较好的国家和地区有英国、法国、美国、德国、爱尔兰、意大利、澳大利亚、中国香港和澳门。以美国的赛马为例，每年要举行10.3万多场赛马，观众达8000万人次，马票售出金额达120亿美元。

### 跑马场

虽然电视机前的观众对室内的场地较热悉，但世界上主要的比赛都在室外进行，室外的场地比室内要大3倍。有些马喜欢室内场地，因为需要严密的训练策略，然而比较大型的马，就适合宽广的室外场地。

### 装备

在比赛中，骑师戴着安全帽，穿衬衫，打领带，外加夹克，穿马裤和长筒靴。马必须佩上马勒、马鞍和前腿的护具。

### 我国香港赛马的趣闻奇事

我国内地的现代赛马活动，始于19世纪60年代。到20世纪30年代，上海有2个跑马厅，天津有3个跑马场，全国的赛马场逐步发展到20多个，上海跑马厅在解放前曾一度成为亚洲最大的赛马场所。

但在我国，历史最悠久，规模最大的还数香港赛马。在1884年，香港就成立了赛马常设机构——香港马会，主持跑马日常赛事。到1891年，香港的赛马运动与投注博彩开始结合。到1931年，为遏制博彩过程中出现的"作弊"现象，香港赛马会建立办房制度，由政府牵头制定《竞博税条例》、《竞博税规则》等规章制度，从而使赛马走上正轨。

### 赛马投注活动

三T是全球赛马运动最高投注彩池。1998年3月28日三T派彩高达港币133 576 963元（10元1注），派彩金额足以购买一架最上等的私人飞机。

### 竞马乐园介绍

竞马乐园是全球最大的在线赛马游戏，现已正式登陆中国。这款由韩国DREAMINTEK主导开发的电子竞技游戏，因其画面生动逼真，赛程赛制与真实赛马十分接近，自上市以来一直受到世界各地赛马迷的喜爱与追捧。

运营至今，竞马乐园在全球超过25个国家拥有代理商，玩家遍布全球各地。竞马乐园为赛马玩家们搭建了一个资源共享的全球娱乐平台，玩家们在尽情享受赛马乐趣的同时，也得到了结交朋友，获取丰厚回报的机会。

### 竞马乐园玩家公告

为鼓励新玩家参与，竞马乐园正火爆推出"鼠标一点，香港马上游"的注册有奖活动，大量奖品虚席以待。欲知详细情况，请登录竞马乐园官方网站www.1778.com.cn。



竞马乐园将于10月份举办全国俱乐部联赛，欢迎各路高手踊跃参与。具体参赛规则请继续关注本刊及竞马乐园的官方网站www.1778.com.cn。

# 热血街霸

## 2.16版探秘

最火爆的游戏方式、最个性的游戏设置、最Q的人物造型、最丰富的武器装备，这是中国首款3D网络格斗游戏《热血街霸》面世以来得到的一致公认。

8月，是《热血街霸》1周年的盛大庆典。在进行了"热血足球超级联赛"和"世纪拳王争霸赛"两大火爆赛事之后，《热血街霸》还要呈献给玩家第三份厚厚的大礼，这就是《热血街霸》2.16版！

和前面的版本相比，尚未公开的2.16版新增了哪些内容呢？让我一一道来。

一、超级创意的新道具

尽管当前的《热血街霸》中已有了上百种道具，包括装饰类和功能类的，但游戏依旧有着无穷的创意。这不，2.16版中又增加了5种新武器、7种新装备！

武器之一：

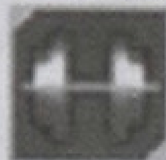
武器名称：战神锤



武器简介：可快速连击的金属锤，分别为金、银、铜三色，绝招是旋转攻击。可别小看这把锤子，如果使用适当，可让对手连防御都来不及就挂掉！

武器之二：

武器名称：哑铃



武器简介：锻炼肌肉的器材之一，可连续击打对手。这次的武器种类扩大到运动器材范围了，真是信手拈来就能打……

武器之三：

武器名称：杠铃



武器简介：锻炼肌肉的器材之一，可将对手砸飞。和哑铃不同的是，杠铃的攻击方式只有投掷，被投到的人就准备直接住院吧！



武器之四：

武器名称：七彩烟花



武器简介：节日时的必备物品，有着绚丽多彩的爆炸效果。这恐怕是《热血街霸》中最浪漫的武器了，推荐情侣使用，在击败敌人的同时，赢得爱人的心……





武器之五：

武器名称：机械蜘蛛



武器简介：Amped试验室的秘密武器，用法不祥，属违禁武器。目前只知道这是一个可坐进去驾驶的蜘蛛形机械人，有多种变态攻击方式。



装备之一：

装备名称：鬼舞帽



装备简介：带封印的中国清朝官帽，相传其中封印的是百年恶鬼。如果封印掉落，后果将不堪设想——变身恶鬼将出现！戴上这个帽子后有两种变身方式，一种是主动变身，一种是被动变身。要想主动变身，放必杀技就好了，如果被对方用冰火等特殊攻击击中，则会被动变身。这两种变身后，攻击方式各有不同，留待大家自己体会吧……

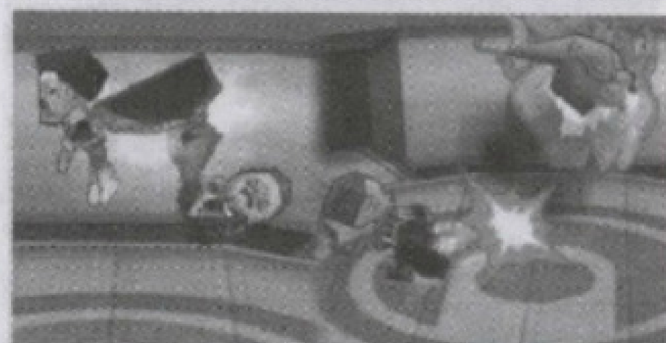


装备之二：

装备名称：跆拳神甲



装备简介：附有神力的跆拳道套装，分为蓝、红两色。不同职业穿上后能使出不同的漂亮足部技巧，必杀技是"火焰腿"。人家雅典结束了奥运会，我们在热血街霸比赛跆拳道吧！



装备之三：

装备名称：圣衣



装备简介：圣斗士的护甲。能在一段时间内大幅度提高穿戴者的攻击力和速度，绝招是"漫天流星拳"。



装备之四：

装备名称：米迦勒之翼



装备简介：蕴藏圣洁力量的翅膀。宇宙警察和超人戴上后能飞翔和悬空攻击，特技是"天使祝福"，能恢复体力。



装备之五：

装备名称：灵猿之尾



装备简介：天山灵猿的尾巴。相传戴上后喝任何药水都会变身，变身成功后为巨猿，失败后为猴子。



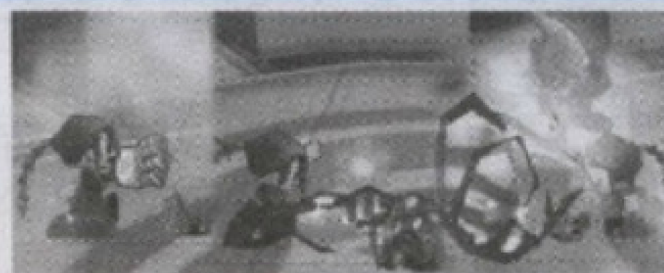
装备之六：

装备名称：魔力鬼手



装备简介：拥有魔力的恐怖手套。灵异少女戴上后可通过各种戏法来愚弄对手。用这个手套可变出飞鸽、鲜花，还可将对手变成可爱的小猫哦！最恐怖的莫过于可将对手"捏"成小人！如果已将对手变为小猫，再"捏"一

下，对手就成了小小猫了……





装备之七：

装备名称：机甲战神

装备简介：铁甲人装备后可变身为小型装甲战车，能发射机枪子弹、炮弹等，还可将对手压扁……

二、丰富多彩的新地图



这次，《热血街霸》2.16版将一下增加两幅新地图："空中堡垒"和"健身房"！让玩家一次过足瘾！

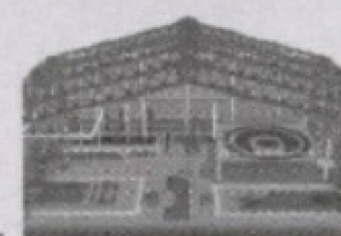
地图之一：

地图名称：空中堡垒



地图简介：利用螺旋桨在高空飞行的武装飞行器，是AMPED组织进行新产品试验的场所之一。

地图之二：

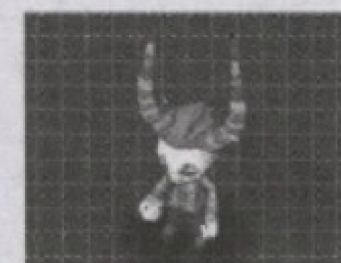


地图名称：健身房

地图简介：专业化的健身房，设施齐全，除了训练，还可在其中进行各种比赛。

三、更加贴心的新功能

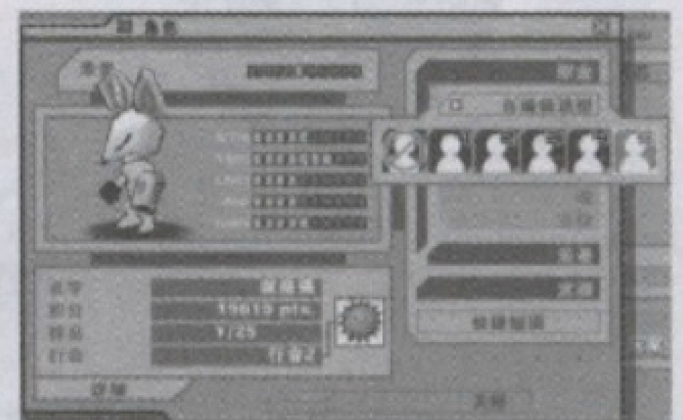
新功能之一：



装备造型随心换

这难道是传说中的"牛魔王之角"？别惊讶，这不过是变换了造型的"水牛角"而已！在《热血街霸》2.16版中，允许玩家对部分装备的外形、颜色进行修改并且上传。《热血街霸》自编造型的宗旨就是：创意展示无极限！

新功能之二：



增加自编造型储存格

嫌3个自编造型储存格太少？不用担心！《热血街霸》2.16版将允许你将自编造型储存格最多增加到5格。

新功能之三：

保存和导入文件路径的改良

原先的《热血街霸》中需要保存和导入文件的默认路径为"C:\Program Files\"。在2.16版中，该默认路径将改为你安装《热血街霸》游戏的默认文件夹下，让大家更加方便地查找游戏相关文件。

新功能之四：

超级无敌快捷充值

谁抢先充值，谁就能拥有好道具！这在《热血街霸》中已是不争的事实。在2.16版中，将充值点券的按钮直接放在了商店中，只要轻点鼠标，点券之门就能打开！

说了这么多，你是不是有些心动了？那还等什么？赶快前往《热血街霸》官方主页bfo.poptang.com去下载来玩吧！拥有点券，你将拥有别人可望不可及的梦幻道具！

## 广告索引




昂达闪电系列——天堂II官方指定显卡

上图：昂达与新浪正式签约，成为天堂II官方指定显卡。

# 天堂II和nVIDIA信任昂达显卡，你也可以

**昂达显卡带你免费体验天堂II完美境界！现在购买指定型号不仅可享受最高100元的优惠售价，更赠送天堂II周卡（收费后可免费使用一周）、客户端光盘(2CD)及用户手册一套**

天上掉馅饼的好事并非每天都有。8月10日，昂达与新浪乐谷正式签订协议，借助天堂II网游共同推广高性能电脑游戏平台，这次活动得到了显卡芯片厂商nVIDIA的支持，玩家在本次活动中可以用非常优惠的价格(见后文)购买到主流高性能闪电GeForce系列显卡，并能得到天堂II免费周卡，客户端光盘及精美游戏手册一套。

天堂II是一款全球范围内都很受欢迎的3D网游大作，画面精美细腻，音效精致，但像大部分最新游戏一样，天堂II对显卡要求很高，只有FX5200以上的高性能的显卡才能保证玩家在画面切换时的流畅度及在复杂场景时不会发生卡机现象，联系到最近的<孤岛惊魂>、<DOOM Ⅲ>、<波斯王子>等类似的画面复杂、游戏性强的游戏陆续推出，配置一块支持DX9的优质显卡现在是非常必要的。

为了配合这次活动，在nVIDIA的鼎力支持下，昂达闪电GeForce系列显卡部分型号将以天堂II特惠价格出售，其中主流的双128规格基于FX5700LE核心的闪电9570LE特惠价仅为699元，比原售价优惠了近100元！同样，基于FX5700标准版芯片的闪电9570显卡(128MB/128Bit)也由原来的899元一举降到799元！显示出超高的性价比，强力推荐追求强大性能的玩家选择。

此次昂达闪电系列成为天堂II官方指定显卡是因为符合天堂II对性能、稳定性及性价比的要求，特别是适合在网吧这种苛刻的环境下出色工作，这也是昂达显卡的一贯特点，目前昂达显卡的可靠性和品质高于业界平均水平，每块昂达显卡均需通过严格的双重质检体系才能上市，昂达的检查项目包括多平台兼容性、环境适应、各种实际应用等20多个环节组成，能完全通过这种测试的显卡品质都是非常优秀的，所以你可以放心选购。

昂达显卡不论在品质和性能方面，都能完美呈现天堂II电影般的画面与流畅度，天堂II官方强烈推荐使用，而其优惠的售价更贴近多数玩家的承受能力，选择昂达显卡你能节约不必要的支出。

想以天堂II特惠售价购买昂达闪电显卡的朋友请即刻与昂达各地经销商联系，咨询电话：020－87636370，详细信息或网上购买请浏览www.on-data.com，

**附录：**

新浪乐谷郑重推荐使用下列昂达显卡可以流畅运行天堂II——混沌的年代：

**基本配置：** 闪电8520/闪电9520

**推荐配置：** 闪电9560/闪电9570LE/闪电9570

| 价格 | 芯片 | 规格 | 型号 |
|---|---|---|---|
| 499元 | FX5200 | 64MB/128Bit | 闪电8520显卡 |
| 599元 | FX5200 | 128MB/128Bit | 闪电9520显卡 |
| 699元 | FX5600 | 128MB/128Bit | 闪电9560显卡 |
| 699元 | FX5700LE | 128MB/128Bit | 闪电9570LE显卡 |
| 799元 | FX5700 | 128MB/128Bit | 闪电9570显卡 |

广告代码:KOX4091 看广告，赢千元大奖！凭此广告代码登录http://www.on-data.com/reg注册昂达会员，既可参加每月抽奖！另可在网上商城购买昂达显卡时享受10元的折扣。奖品多多，请速行动！


盛大网络 运营服务
热血街霸
Exciting online game with GetAmped!
bfo.poptang.com
热血街霸 2.16版 降鬼伏魔
全新装备（鬼舞帽、米迦勒之翼!）
全新地图（空中堡垒!）
全新功能（装备造型可以自己编辑!）
盛大网络互动娱乐资讯之综合媒体平台
www.poptang.com
SHANDA NETWORKING 盛大网络
www.shanda.com.cn

# 对国产网游运营未来的思考之二
## ——国产网游的海外市场（下）

■本刊记者 司马平安

**寻找合作伙伴——确定合作方式——产品本地化——供货——收益。**

你知道么？"中国制造"的海外之路就是这样看似简单的一条路。业内人称其为授权的经营方式。当然，如果有人拥有充裕的资金，愿意直接在国外投资、办企业，愿意直接在一块陌生的土地上与当地的企业搏杀，笔者也必须承认他们同样具有成功的可能性。

但是目前对于大多数正处于开始或成长期的国内IT企业而言，授权的方式是他们的首选。曾经有成功穿越那条路的软件公司高层兴奋地告诉笔者："海外市场挣到的钱对于我们公司而言，就像是捡来的……"即使该公司的产品在日本的销售网络中仅仅排在第二梯队，但他们在谈到这笔"捡来的"的收入时仍带有兴奋甚至是激动的表情。要知道"捡来"一词证明了那本是在他们理想之外的收入。他们没有增加投资，甚至很少在海外市场作宣传，他们只有早已研发完毕的产品和一个熟知当地市场和销售的海外伙伴。

今天，风靡中国的网络游戏正在思考着越洋渡海的重要一步。他们认为自己的产品在国内的大市场中早已磨练成熟，而寻找合作伙伴轻而易举，因为他们就在身边。要知道，当我们想走出国门的时候，正有不少国外企业挖空心思在盘算着如何走进来。

他们需要我们成为他们的伙伴。《天堂》的失败并没有使他们望而却步，而《传奇》的成功却使不少人渴望在中国找到自己的盛大。双赢的可能性将国内外企业捆成一团。

但是为什么被誉为韩国网络游戏之父的《天堂》与曾被某些人贬低为三流游戏的《传奇》在中国却走向了与人们评价完全相反的两个极端？在一个全新的市场中这种结局是偶然抑或必然？水土不服的现象将如何困扰国内游戏的海外之路？究竟我们自己的网络游戏能否成功于大洋的此岸与彼岸？

为了解决这些问题，笔者在纸上列下了一长串可以预知答案的采访人名单，他们中多是目前在国际、国内游戏业内顶尖企业中的高层，对于本地市场的了解自不必说，而对于已投放市场及目标市场也有着相当精准的判断。但是由于他们的谈话中多涉及到所属公司的商业机密，因此笔者尊重他们的要求仅把他们的谈话提炼而出，总结他们的思考，提出国产网游海外之路的问题，描述各国市场的特点。

在对他们的采访之后，特别是对于国外企业的采访之后，笔者的第一感受是他们对于中国市场和中国游戏所表达的不对等性，简言之，大多数人认为中国有良好的市场却没有优秀的国产游戏。"至少今天没有。"这一结论几乎封闭了目前国内游戏的海外之路。

好在也有人认为目前整个亚太区的网络游戏产业蒸蒸日上，中国的原创游戏虽然在技术含量方面逊于欧美、日、韩的产品，但文化的相似性以及亚洲各国网络硬件环境的差异还是为中国提供了契机。



## 亚洲市场与国产游戏

根据国际数据公司（IDC）最新的研究报告，亚太地区在线游戏市场在2008年的用户注册服务收入将达到18.4亿美元，从现在至2008年的混合年增长率将达到19%。

他们预测在2005年，亚太地区的在线游戏市场收入将超过10亿美元。在2007年，中国将取代韩国成为亚太地区最大的在线游戏市场。目前韩国是亚太地区最大的在线游戏市场，用户注册收入为3.0971亿美元。泰国和菲律宾已出现相当规模的在线游戏市场。中国台湾省排名第二，收入为1.0704亿美元。中国大陆位列第三，收入为1.0597亿美元。中国香港特别行政区的在线游戏市场2003年的收入为2190万美元，是中国目前最小的在线游戏市场。即使如此其在线游戏市场在未来5年里也将以平均每年20%的速度增长。

此外，由于我国目前大型多人网络角色扮演游戏在中国的网络游戏市场中占有统治地位，因此国内企业积极研发的游戏产品也多集中于这一领域。角色扮演游戏由于需要玩家生存于具有极强文化色彩的网络虚拟空间当中，而伴随亚太区市场的高速增长，中国文化的深厚底蕴与独特魅力为国产游戏提高了竞争力。

目前正紧盯亚太市场的中国台湾智冠科技总经理王俊博先生告诉笔者："虽然目前网络游戏的市场仍是韩国游戏占优势，但这主要是由于它起步早，加上韩国政府使用各种租税补贴、网咖辅导政策等来使韩国成为傲视全球的网游大国，使韩国游戏成为强势主流。因此我认为华文游戏仍是非常有潜力的，因为华文网络游戏在语言、文化、题材上更符合国内玩家的需求，像金庸的小说，武当、少林各门派，三国的故事，都非常贴近本土玩家的生长环境，智冠科技在下半年就是希望运用集团优势，配合市场区隔，抢攻华文游戏市场。"

在这样的情况下，在对华文游戏抱有极强信心的前提下，智冠前一段时间第一次引进了祖国大陆的自制游戏《剑侠情缘Online》，并同时签下了'金山软件''西山居工作室''剑侠情缘'系列网络游戏产品，交由'游戏新干线'负责中国台湾省、香港特区的营运。

而金山公司总裁雷军先生也在这次合作之后对自己的产品更充满了信心，并表示金山公司的其他网络游戏产品也将与海外企业开展合作，并将积极打开诸如新加坡、马来西亚等国外市场。



对金山而言这是一个好的开始，对于国产网游而言这同样是一个好的开始。但笔者同时了解网络游戏作为一个独特的产品，与国外企业的合作和其他产品不同。譬如相比较于一款软件或者是一款单机游戏，后者是以产品为主，服务为辅，而前者恰恰相反。服务要在每一秒每一地伴随每位客户。这就使得网络游戏的海外生存不可能像其他产品那样相对轻易地"捡来"收入。国内企业与合作伙伴必须同时并长久地抱有饱满的热情，共同解决游戏中随时可能出现的种种问题。只有这样才能根据当地客户的需求，改进产品，站稳脚跟。

## 中国台湾省：一喜一悲

金山公司的脚步让笔者首先想起了这个与我们一奶同胞的宝岛，想起了在这个宝岛游戏业最鼎盛的时期，支撑他的正是祖国大陆的千万玩家。完全相同的文化是台湾省的游戏每每总能在大陆市场取得成功的基石。诚然，目前台湾省市场销售总额仍略高于大陆。但是，对于如此众多的台湾省游戏企业而言，宝岛已显得过于拥挤，特别是在那“渠道猛于虎”的残酷市场竞争当中，大多数企业必须寻找海外生存的道路，因此长久以来台湾省的游戏企业已形成了对大陆市场的依赖性。

他们知道自己在大陆市场可以取得成功的原因所在。因此当金山迈向台湾省市场时，他们中有不少人也感到了恐慌。

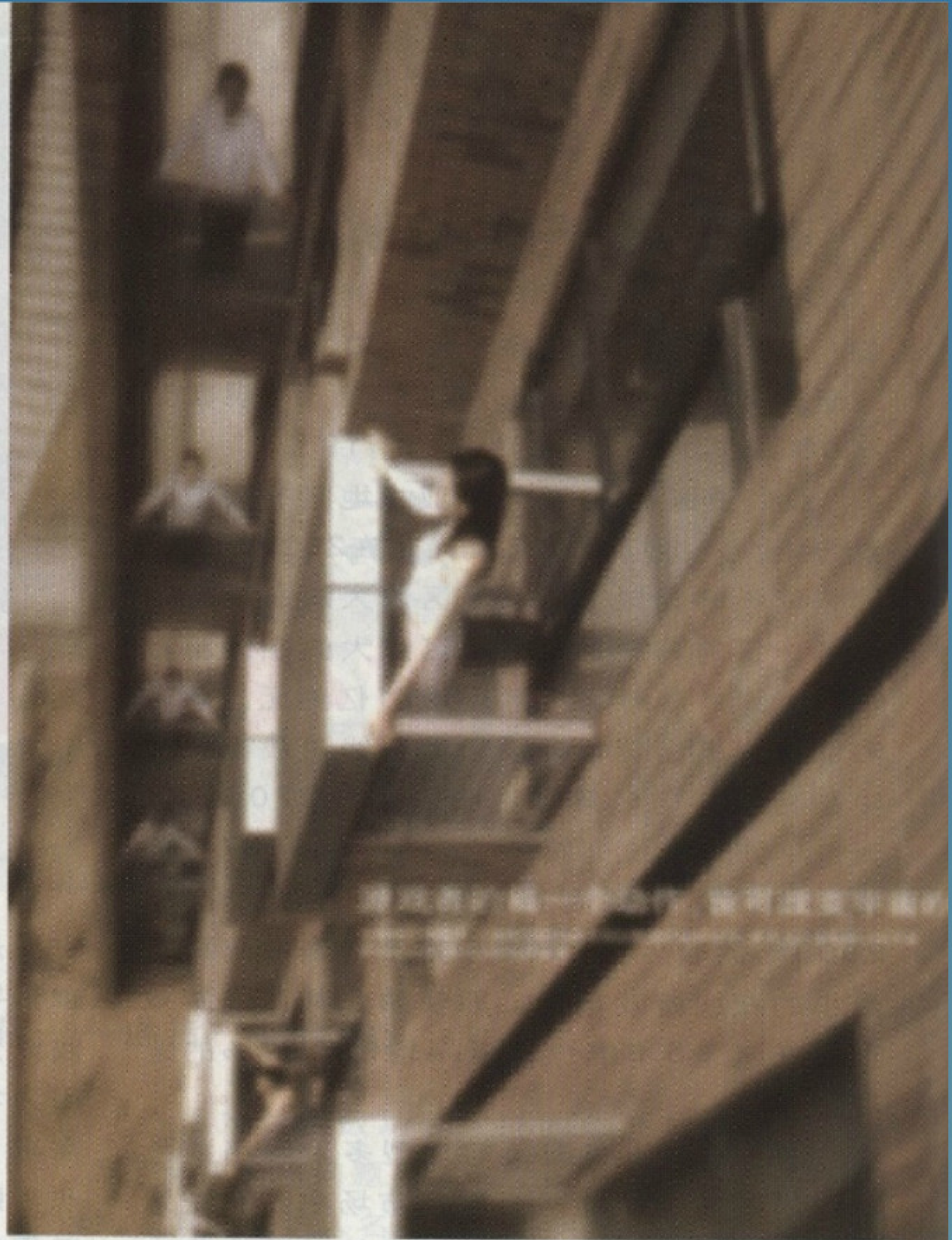
这要从中国台湾省游戏业近年来存在的根本问题说开去。原来，目前台湾省游戏业都存在着重代理、轻研发的倾向。今年台北电玩展上这种问题更是暴露无疑：在会场中的几个特型展位中，展示的几乎都是来自韩国、欧美的产品。游戏桔子庞大的展台——《天堂馆》展示的是来自韩国的《天堂》与《天堂Ⅱ》，而其它韩国游戏，诸如《神之领域》、《希望Online》、《天翼之链》、《凯旋》、《奇迹》、《精灵2》等也分别占去了大量的展位面积，其它还有来自日本的《魔力宝贝》、《超武侠大战》及一些欧美的产品。中国台湾省本地产品仅有《轩辕剑Online》、《封神Online》等寥寥几款。

“究竟有多少款网络游戏是中国台湾省自制的？”这句反问始终萦绕在场馆，困绕着整个台湾省。

当地的专家指出以目前台湾省游戏产业这样的状况，如果投资研发游戏的公司越来越少，游戏公司总是朝着短利的方向前进，台湾省游戏业被韩国超越的事实将再也无法扭转。创造《天堂》的NCSoft与创造《仙境传说》的Gravity让我们清晰看到“投资研发，重视长线发展“造就了韩国网络游戏产业的今天。

眼见在游戏研发方面比自己落后数年的韩国在瞬间超越了自己，一跃成为网络游戏方面的超级大国，中国台湾省为自己丢弃了网络游戏所带来的市场契机感到惋惜，而祖国大陆目前在研发方面的投入以及取得的进展更让他们忧心忡忡。前文中曾提及海峡两岸具有完全相同的文化，曾提及台湾省游戏企业对于大陆市场的依赖性，他们正因此担心如果大陆游戏企业在研发方面迎头赶上，不但会直接影响到台湾省的企业在大陆市场的占有率，甚至会影响目前台湾省本地的游戏市场格局。

其实，在市场方面中国大陆已赢了一阵。今天，无论是欧美还是日韩的网络游戏企业似乎都更青睐于中国大陆的市场。原来，那些公司的产品往往先在台湾省上市，随后才会在大陆寻找合作伙伴，有的甚至会直接让台湾省的厂商获得包括大陆在内的代理权。但今天这些以往的伙伴多半会首先选择进入大陆的市场，并直接在大陆寻找合作对象，譬如Blizzard的网络游戏World of Warcraft便首先找到了第九城市作为大陆的代理商，而后才开始与台湾省



的厂商洽谈。

因此今天，面对金山这样的企业，面对来自大陆的网络游戏，中国台湾省企业喜忧参半：喜的是从短线考虑，如果大陆可创作出优秀的具有中国文化特色的产品，那么代理这样的产品仍能使他们获利；忧的是长此以往台湾省的游戏产业还能保持什么样的核心竞争力。

尽管台湾省游戏产业中存在着这样的问题，但大陆的游戏走入台湾省的市场并不等于大陆在游戏研发方面已超越了台湾省。事实上大多数台湾省的专家并不看好《剑侠情缘网络版》，因为台湾省的网络游戏市场起步较早，市场竞争更为激烈，目前台湾省位列三甲的游戏占据了50%以上的市场份额，而网络游戏本身的黏着力又使目前的市场格局不会轻易发生改变。更关键的问题在于，台湾省的购买力相对较强，玩家更重视游戏本身的品质，金山公司在大陆以“国产网络游戏”为宣传重点的方式无法改变游戏本身的品质，因而也不能在台湾省刺激购买。

此外随着台湾省宽带的普及，网络环境的日益改善，整合有网络休闲游戏、手机游戏、交友聊天等多功能的整合型门户网站将占据主导地位，如游戏橘子经营“Gamania.com”、华义经营的“Wayi Zone”、第三波的“宏基戏谷”等都是朝向这种网络主题乐园的方向发展，这种整合多元化游戏服务、现金流付费机制（提供网上的交易平台）、网络安全系统等的娱乐入口网站将逐渐取代单一经营某一款游戏的方式。

也许中国台湾的忧虑恰恰反映了中国大陆企业所面临的时机，因而在现阶段有关游戏研发的突破是大陆与台湾省游戏产业未来竞争的关键，韩国企业的成功经验我们都需借鉴。

## 韩国：请拿出你们的实力

韩国是目前全世界家庭宽带接入率最高的国家。根据摩根·斯坦利投资银行的统计数据，到去年为止，2/3的韩国家庭成了宽带接入的用户。相比之下，美国的家庭宽带接入率为15%；欧洲则更低，只有8%。我国目前虽然宽带相对普及，但这主要是由于网吧大量存在的原因；如果以家庭为单位，覆盖率少得可怜。而我国的电脑配置也较韩国为低。

显而易见的是，宽带接入率的提高为韩国网络游戏的发展提供了广阔的市场空间，而韩国网络游戏市场也成了高品质、高技术的网络游戏的试金石。今天在韩国3D游戏已成为主流，而在我国人们还在为《天堂Ⅱ》所要求的高配置会否影响其市场前景的问题而担忧。

另外，韩国文化观光部下属游戏产业开发院近期发行了"2004大韩民国游戏白皮书"。根据资料数据，2003年韩国游戏市场规模创下了3900亿韩元，2004年将达到4500亿韩元，2005年为5100亿韩元，2006年为5700亿韩元，呈持续增长趋势。尤其是2003年的网络游戏市场，比前一年增长了66.8%，达到了7500亿韩元的规模，成为黄金产业。根据目前的趋势，预计2006年可增长为1700亿韩元的规模。韩国游戏去年创下1500万美金的出口额，游戏出口首次扭亏为盈。

目前韩国游戏占世界游戏市场的5.3%，各个领域市场占有率分别是网络游戏31.4%、手机13.3%、街机2.7%、PC游戏2.3%、电视游戏1%……主要出口国家和地区分别是中国52.4%、日本6%、美国5.7%，欧洲2%、东南亚6.5%和中国台湾省16.6%。韩国玩家喜爱的游戏类型分别是网络游戏66.3%、PC游戏19.8%、电视游戏4.9%、街机4.7%、手机游戏4.3%……平均每次游戏时间为30分钟以下占9.5%，30分钟～1小时占28.6%，1小时～2小时占32.9%，2小时～3小时占19.5%，5小时以上占1.8%……

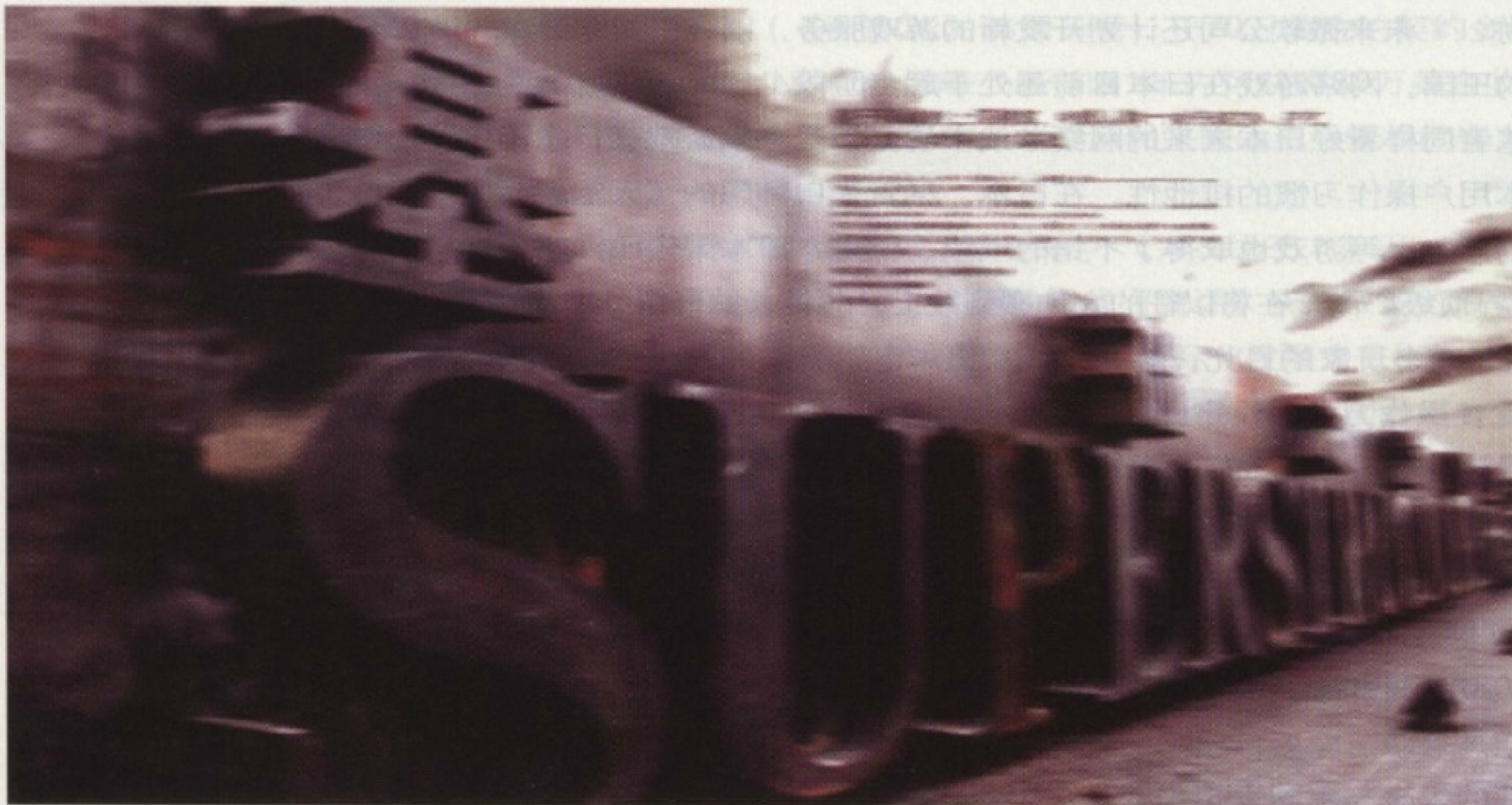
另有数据显示，以往韩国本土的在线游戏玩家以青年男性居多，但目前已有越来越多的女性加入到了在线游戏玩家的行列中来。而韩国一家在线游戏开发商Nexon还专门推出了适合儿童玩的在线游戏。

以上数据凸显了韩国网络游戏的强大实力，但根据笔者的调查，韩国人并未因此而排斥外来的游戏，《星际争霸》（至今仍在韩国游戏排行榜中占据首位）与《魔兽争霸Ⅲ》在韩国取得的成绩有目共睹。而去年由于韩国政府解除日文家用主机游戏软件的贩售限制，因此日本游戏巨头任天堂也决定强化韩国方面的游戏事业并取得了相当不错的业绩，当然任天堂是以语言障碍较低的动作游戏为中心投入韩国市场的。而我国目前正在积极投入研发的角色扮演游戏恰恰是韩国目前研发的实力最强的部分，这给中国网络游戏进入韩国市场带来了极大的困难，特别是在该领域技术方面我们还与韩国存在着1至2年以上的差距，那么国内的企业能否在具有中国的文化特色方面寻找到突破口呢？

以笔者的角度来看，依赖"文化牌"在韩国市场仍然难以生存，并非中国的文化在韩国不具有吸引力，而是由于韩国的企业已具有研发异国色彩网络游戏的强大实力。且不说韩国企业针对中国市场所开发的游戏并取得的骄人成绩，就算是对于那些非常挑剔甚至发誓只玩欧美游戏的玩家而言，他们似乎也找到了办法。

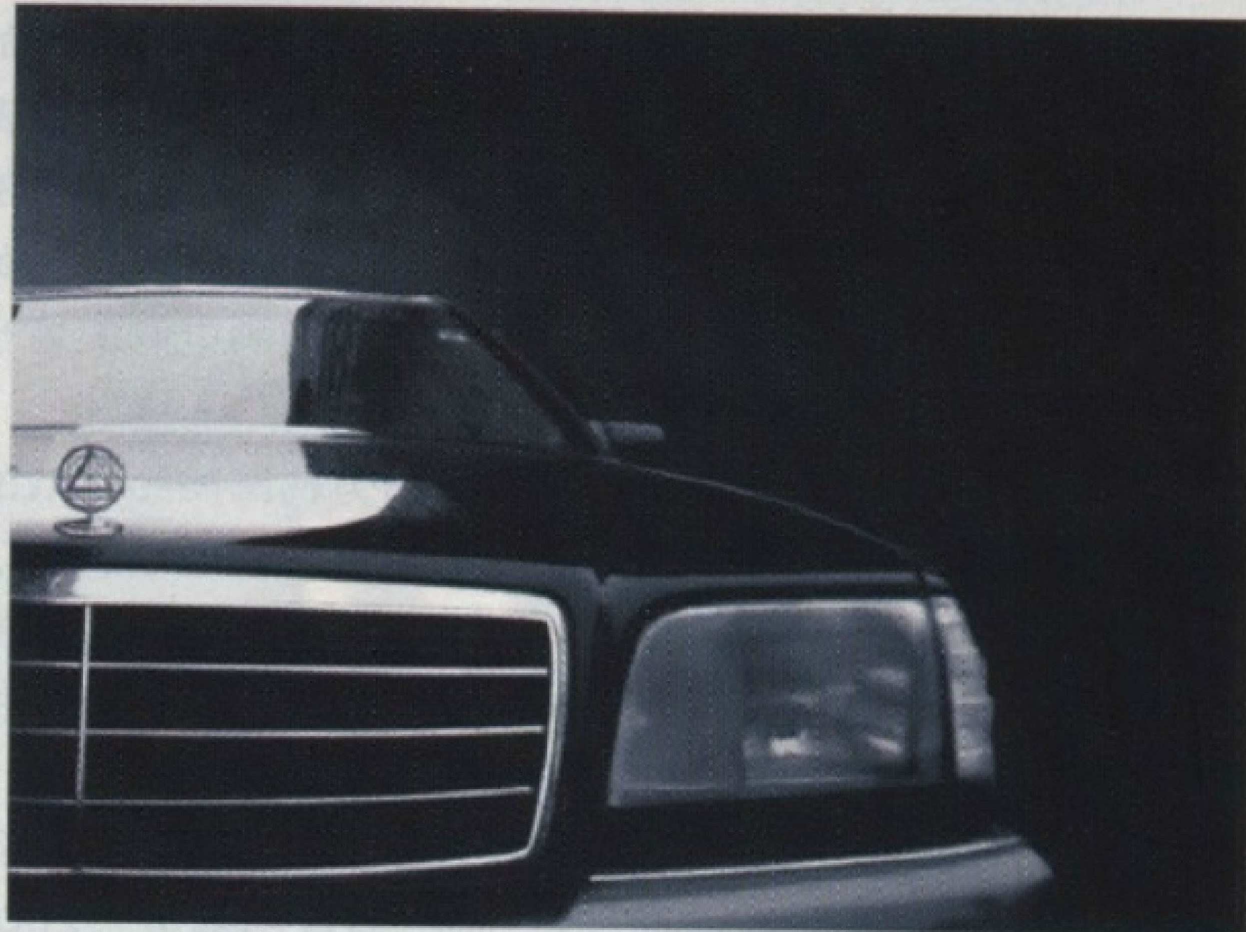
以韩国最大的在线游戏开发商NCSoft公司为例，该公司去年的运营收入为1550亿韩元，利润770亿韩元（约合6200万美元），其利润率接近50%。而他们并未在成绩面前止步不前，创世纪之父Richard Garriot以及魔法门的创作者Jon Van Caneghem等人的纷纷加盟令玩家更为期待该公司的后续作品。

果然，在今年的E3大展中NCSoft拿出了多款各具风格的网络游戏作品。无论是《天堂》的续集《天堂Ⅱ》还是Richard Garriot设计的Tabula Rasa、以核战之后为背景的Auto Assault、以美国超人为背景的City of Heroes，以及前Blizzard成员设计的Guild Wars都取得了好评。这些游戏虽然背景各异，文化色彩不同，但它们都体现出了极强的娱乐性与游戏性。也正因此以美国超人为背景的City of Heroes在北美市场一上市便取得了相当不错的业绩。而该公司还向外界表示将并购美国本土的游戏开发商，以此来达到更适应美国网络游戏玩家口味的目的。



可以说，韩国人用游戏将韩国的文化推向了世界，而同时他们也用游戏将世界各国的文化包容在一起。

# 日本：请在《西游记》前加上“幻想”二字



比起韩国，日本这个古老的游戏王国正在衰退。

根据日本CESA协会最新公布的一份日本游戏市场调查报告指出，2003年日本游戏产业的整体市场规模只有4462亿日元，比起上个年度减少了11%，这也是日本市场连续3年的衰退，只有日本市场在1997年产值的6成。该报告同时分析指出，日本游戏市场之所以连续几年萎缩，主要是因为日本国内经济持续低迷、玩家购买游戏意愿低落、市场缺乏刺激等众多因素影响，让日本游戏市场陷入持续低迷的恶性循环。

**玩家欠缺购买意愿→市场低迷→厂商营收差**

↑　　　　　　　　　↓

**市场缺乏刺激←—厂商欠缺资金开发更好游戏**

另根据日本方面的最新数据显示，7月的第二周，日本游戏经历了全年销售的最低点。日本游戏销量榜上销量最高的游戏居然只卖出了2.7万套！这次位于榜首的是世嘉的《创造职业球会2004》，而SAMMY的《柏青哥必胜法——北斗神拳》位于第二，销量为2.2万套；第三位是索尼的《哔啵猴终极热斗大作战》，销量为2万套；第四位是任天堂的《大金刚康茄鼓2》，销量为1.7万套。另外，有两款新作上榜，这两款游戏分别是AsmikAce的DokaponDX，位列第六，销量为1万套；Marvelous的女性向农场模拟游戏《牧场物语——美妙人生女性版》的NGC版位列第九，销量仅为9000多套。

硬件方面，PS2取代GBA再度登上硬件销量榜首，PS2占据的市场份额为47%，GBA为43%，NGC为8%，硬件总体销售数字同样低得可怜。GBA和PS2销量都不足3万台。

我们看到了日本游戏业的衰退，同时我们也发现日本与韩国相比缺乏一些对于外来游戏的包容性。

游戏杂志发行商EnterBrain的调查告诉我们，尽管去年日本游戏软件市场规模仍高达26亿美元，但没有一家美国或欧洲游戏开发商的游戏软件进入销量前20名之列。与此同时，除了鼎鼎有名的任天堂和索尼公司外，也没有其他任何一家日本游戏厂商的游戏软件销量能挺进欧洲和美国市场的前10位。

KBC证券公司分析师Hiroshi Kamide认为，“如果要发行搏击游戏，那么应该选择美国市场；如果要发行竞技游戏，那么最好选择欧洲市场，而如果要发行角色模拟游戏，那么就选择日本市场。”微软XBOX负责人Robbie Bach对此表示赞同，他说：“日本的游戏市场比较崇尚幻想体验，而北美和欧洲市场则追求现实体验。”

谈及微软，我们不得不正视这个IT业内的霸主都无法用XBOX征服日本的问题。微软公司首席执行官Steve Ballmer曾在微软公司总部向外界表露：“除了在日本以外，XBOX世界各地的销售都十分看好。他举例说，除了日本以外，XBOX目前在全球各地游戏市场的销量都保持在第二位——仅次于索尼电脑娱乐公司的游戏产品。”而为了改变目前在日本市场的失败，微软公司有计划于2006年在日本市场上推出下一代游戏硬件产品。Ballmer称：“未来微软公司还计划开发新的游戏服务，以吸引更深层次的消费者。”

有人说，日本是游戏机的王国。网络游戏在日本目前还处于起步阶段，因此对中国的企业而言，进军日本目前正是时机。诚然，笔者同样看好日本未来的网络游戏市场。但是中国游戏在日本不仅要面对文化的排他性，同时还要面对日本用户操作习惯的排他性。在日本，尽管来自韩国的《天堂》与《仙境传说》（在日本网络游戏排行榜位列第一）等游戏也取得了不错的成绩。但是，日本国内已开始重视网络游戏的问题。CAPCOM、KOEI等世界顶级厂商正在将以往的大作搬到线上，《信长的野望Online》与《大航海时代Online》还未出品时便吸引了众多玩家的目光。这些大厂在追求电脑玩家的同时不忘游戏机玩家才是日本游戏产业的中流砥柱，因此在操作方式的设定上独具匠心。

此外微软、索尼、任天堂等世界三大游戏厂商也纷纷把目光转向家用游戏机的在线服务方面。据美国著名的市场调查公司DFC预测，到2006年，全球将有1.14亿人上网玩游戏，其中在线游戏服务的玩家将达到2300万人。索尼早已于2002年4月开始提供在线游戏服务，并于当年5月16日将史克威尔（Square）公司著名的最终幻想系列RPG《最终幻想 II》（FFXI）搬到了网上，推出首款家用游戏大作的在线游戏服务。而后，2002年11月、2003年1月和3月14日，微软先后在美国、日本和欧洲推出了XBOX Live在线游戏服务。

由此可见，日本网络游戏的未来与中国大不相同。中国企业是否有实力适应日本的这种独特性呢？

# 东南亚的网络游戏市场

虽然笔者并不看好中国游戏目前在日本、韩国游戏市场中的前景，但这并不表示中国游戏无法走向海外。相对而言，印度、泰国与新加坡等国家虽然目前市场规模较小，但它们看起来更像是两年前的中国，因此市场契机正摆在国内企业面前。而与我国的情况不同的是，各国虽都鼓励本国网络游戏产业的发展，但各国的方式不尽相同。

譬如泰国，从7月15日开始对网络游戏实行为期2个多月的宵禁，宵禁令到9月30日结束，宵禁时间从晚上10点到次日早晨6点。此间，所有网络游戏服务提供商必须关闭服务器，所有营业性网吧、游戏中心必须停止提供网络游戏服务，因特网服务提供商必须停止登陆国外网络游戏服务器的服务。泰国也因此被称为世界上第一个对网络游戏登录时间进行管制的国家。泰国信息技术和通信部部长素拉蓬对外界解释："为期2个多月的宵禁并非要彻底关闭网络游戏，而是希望尝试消除网络游戏带来的负面影响。如果这种方式可行，有关部门将对现行法律进行修订，对网络游戏的开放时间和内容进行严格限定，并把其管辖范围延伸到非网络游戏。"同时，素拉蓬强调："对网络的法制管理是进一步建立高速网络和扩大网络服务范围的前提。"

又如印度，在印度商业工会联盟FICCI的促成下，印度政府宣布将大力赞助印度游戏软件产业的发展，并积极与国外的知名游戏公司接洽，争取游戏程序代工的机会，目前包含美商艺电（EA）、维望迪、迪斯尼等都将在印度设立研发据点，显示印度的游戏产业正开始萌芽。

由此可见，面对网络游戏这个即将出现的庞大市场。各国政府都在摸索，在尝试。令人欣慰的是，今天已有中国的企业打入了他们的市场，目标公司的《天骄》于03年6月便走入了新加坡市场，并在当地开展了多项大型活动，取得了相当不错的成绩。该公司产品还在今年2月开始在韩国运营，至于泰国、印度尼西亚、菲律宾、马拉西亚等国也纷纷在今年与该公司签约。我们不得不承认目标公司是国内少有的以研发为核心，并大胆开拓海外市场的先锋企业之一。而根据该公司的介绍，目前这几个国家在游戏研发方面存在弱项，网络游戏产品相对单一，玩家群体正渴望着更多优秀的游戏。

虽然这些市场可以成为中国大陆游戏厂商海外之旅的先头阵地，但还是存在一些隐忧。因为中国台湾省，乃至韩国、日本目前也都看好这些市场并已展开行动。

且看以下几则旧闻。

Sunny YNK公布，由Grigon Entertainment开发制作的Q版3D RPG《希望Online》于7月16日同泰国FUN BOX公司成功签定海外运营协议。按照协议内容，FUN BOX将全权负责泰国市场《希望OL》游戏的运营，并支付Sunny YNK（《希望OL》韩国运营）于70万美金的契约金和为期2年时间的30%规模收入抽成费用。由此，Sunny YNK也就保障了最低限1年内可获得80万美金收入的业绩。Sunny YNK海外开发部部长表示，FUN BOX是具有强势的人才资源和坚固的资金规模的实力派公司，相信他们能成功运营《希望Online》。

雷爵信息带着自主研发的网络游戏《童话》、《万王之王II》及《天外Online》参加本届E3，参展首日就与菲律宾游戏商达成合作协议，在展场完成《童话》代理权签约仪式，完成借参展以拓广海外市场的目标。雷爵信息总经理张厥猷表示，雷爵以迈向国际化发展为目标，目前《童话》已完成中国大陆、中国香港、泰国、日本、新加坡、马来西亚等地的代理授权，中国台湾省雷爵将全力支持菲律宾代理商在当地的《童话》推广与营运计划。取得菲律独家代理权的游戏公司执行长Russell Yeh信心十足地指出，菲律宾在线游戏市场潜力十足，加上《童话》游戏内容丰富，因此他相信《童话》一定可很快虏获当地玩家的心，在菲律宾造成风潮。由于《童话》英文版在星马等地营运已有一段时间，同样发行英文版的菲律宾地区将不举行封测，在近期直接举行开放测试。

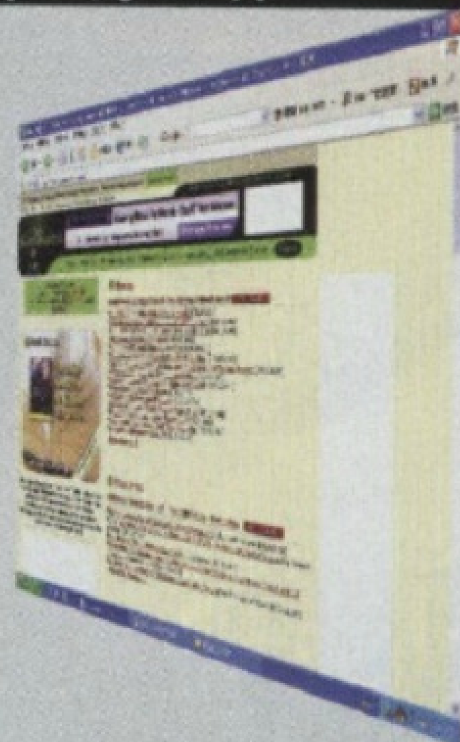
最后，来自韩国的《仙境传说》已风靡泰国，业内专家普遍看好泰国的网络游戏市场……

竞争已悄无声息的展开，海外之战迫在眉睫，中国的游戏企业如果真的想在世界的舞台上占据一席之地，其心且急，其路且长。

## IGN

2004年7月21日

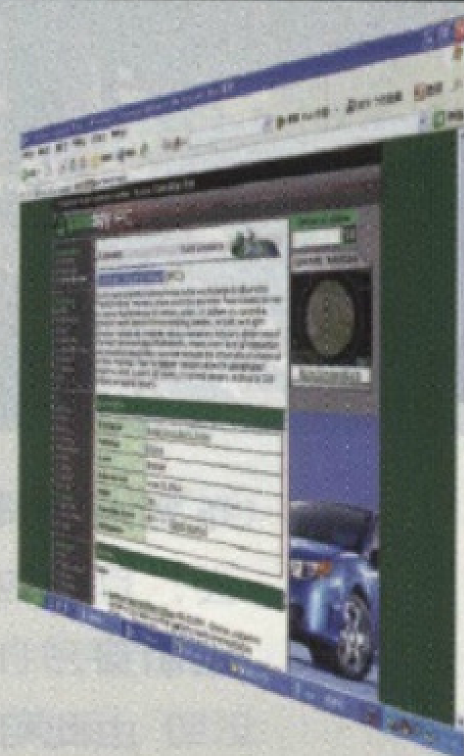
时间跳回2004年4月，Doug Perry的Xbox工作室发表声明，宣布Eidos正式发布由Guerrilla开发、将在Xbox、PS2、PC等平台发行的游戏“ShellShock:Nam '67”，预定于今年6月于欧美地区发售。在Xbox上，Doug Perry向我们充分展示了这款游戏的精彩，不过当时由于游戏的PC版本迟迟未到，所以我们无法对它评价太多。谢天谢地，时至今日，我们终于可以开始评测它了。与传统的射击模式不同，ShellShock:Nam '67采用第三人称透视方法，如果你习惯了传统的第一人称射击模式，你需要一点时间去适应它。不过，习惯以后你很快就会爱上这种特殊的视觉效果。你可以更直接地观察周围景物的细节及被掩盖的地方，这将有助于游戏氛围的营造。游戏的画面和界面也很出色，不过诸如以凝固汽油弹对平民居住的村落实施无差别轰炸，尸横遍野，随时暴露在陷阱、地雷、狙击手等未知的致命威胁之下，开膛破肚等内容现在还颇受争议。Guerrilla的Hermen Hulst表示：“我们打算以‘ShellShock:Nam '67’将战争的真实面呈现在玩家面前，尤其是不会避开战争中特别引人争论的部分，目的是让玩家真正知道在越南战场上到底发生了些什么事。”



## Gamespot

2004年7月21日

Doom3在今年的E3游戏展上大出风头，8月3号全球同步发售立刻引起了抢购热潮。据说48小时后网上就惊现BT下载，令人哭笑不得。这两天，GAMESPOT的游戏评测小组给游戏打了8.5的高分，充分说明了游戏的经典程度。GAMESPOT表示：从技术的角度来说，Doom3无疑给人留下了极其深刻的影响，它极有可能是今年视觉效果最棒的游戏，这要归功于id Software全新的3D引擎。这种引擎可以轻易地展现逼真的细节、厚重的光影以及庞大繁杂的环境。事实上，如果你是Doom的忠实拥护者，你会发现你的技巧同样适用于Doom3，同时也会被它更加震撼的效果迷住。从本质上说，Doom3还是在延续前两代，但Doom3不再采用传统的Lightmap，完全由硬件光源提供光照，这是世界上第一个也是目前唯一一个采用这样技术的游戏和引擎，可以这么说，在Doom3之前谁也不敢想象，数个小时才可以生成的光照，Doom3引擎一秒钟要生成十几乃至几十次。这样做最大的好处就是设计者可以完全控制游戏光照。这种加强游戏性而适当淡化技术局限性的做法，保证了id Software走在其他第一人称射击游戏制作者的前面。



## Gamasutra

2004年7月21日

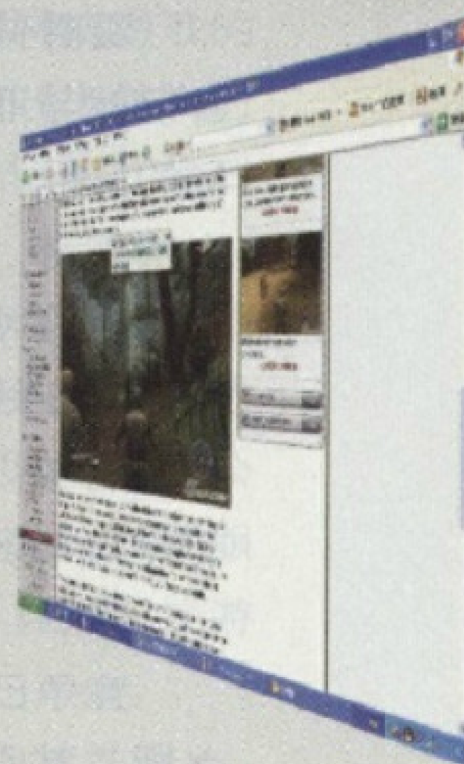
8月19日，微软与美国艺电（Electronic Arts）联合发布了一条新闻公告，宣布与国际足球联盟（FIFA）组成合作团队，目的是推出一种新的互动式足球联赛。这种联赛将在Xbox上的《FIFA足球2005》推出一连串线上及线下的比赛。预计新联赛会促使此款游戏达到600万套的销量。今年10月到12月间，新的“交互式世界杯”将在全球6大洲巡回进行，最后决赛“FIFA Player of the Year Gala”现定于12月在苏黎世展开。几家公司预测，届时会有100万人加入到这种联赛中来，目前还不知道这种联赛能否移植到电脑游戏中。美国艺电以其体育软件方面的主导地位，在高达170亿美元的游戏软件市场负有盛名，尽管它在足球领域面临着科乐美(Konami)公司的激烈竞争。不过，据ScreenDigest执行主管Ben Keen表示：“游戏市场如此庞大，即使你占到不大的份额，也能够带来丰厚的回报。”




## Gamespy

2004年7月21日

2010年，在多数强有力的大国厌倦了扮演“世界警察”这个角色后，越来越多的国家和地区开始依赖一种秘密、特殊的区域军事力量：“雇佣兵”，而逐渐减少常规的军事活动。《雇佣兵：秘密战争》正是这样一款以现代为背景的军事战争第一人称射击游戏。游戏中你可以控制包括士兵、飞机、轻型装甲车辆等一系列个体去完成多种多样的任务。游戏会为你营建一个高拟真的数字战场，在这里，你可以充分运用手中的武器和合理的战术去赢得战争，甚至可以用核弹摧毁你见到的每一样东西。游戏的网络团队对战功能也十分强大，在普通服务器上可以实现32人同时游戏，特殊服务器更可达到128人同时在线。此款游戏已于6月22日在北美上市，著名游戏网站GAMESPY.COM给了它2颗星的评价，算是中规中矩之作。



# 第三届中国电子竞技大赛北京赛区启动

■本刊记者 心鹰

2004年8月16日下午15时，由中国电子竞技委员会主办的“波司登运动休闲杯”第三届中国电子竞技大赛新闻发布会在北京凯莱大酒店三层篮球吧准时举行。各大媒体及北京100家网吧业主代表近300余人参加了此次发布会。会上，中国电子竞技大会主席常延廷通报了比赛最新赛况。宣称截止到8月16日，比赛已有5000余人报名，以棋牌类为主，预计最终报名人数将超过10万。并宣布北京赛区正式启动，地区决赛将于11月20日进行；而原定于12月18日在杭州举行的全国总决赛，地点更改为北京。值得一提的是，此次比赛除传统项目外，新增了网络宽带比赛项目《火线任务》。最后，北京职业CS战队“网飞”与媒体代表队进行了教学性质的表演赛。职业选手与业余选手的巨大差距给与会领导留下了深刻印象，也许这微小的细节会对中国电子竞技运动的发展普及产生微妙的影响吧。




## 国内新闻

### 新闻出版总署决定组织实施“中国网络游戏出版工程”

为了尽快改变中国网络游戏产业结构不合理的状况，振兴民族游戏出版产业，新闻出版总署在8月5号印发了《关于实施‘中国网络游戏出版工程’的通知》。此工程实施时间为2004年至2008年，5年内计划安排出版100种大型民族网络游戏出版物，首批选题已在8月15号论证公布。

### 玩奥运游戏，送移动话费

8月18日，国内第一款手机网络游戏《掌上奥运会（Mobile Sports）》由北京数位红软件应用技术有限公司在京面向全国推出。支持掌上运动会游戏的手机，包括摩托罗拉V300/V501/V600，NEC N800/N810，诺基亚7250/7250i/7210/6820/6610/6220/6100/6108/3300/3200/3100/3108等多款机型。用户可根据自己手机的类型选择游戏代码，通过发短信代码到13811186555，便可以下载游戏。也可通过移动梦网的移动百宝箱直接查询和下载。

### 10万年薪，花落谁家

2004年8月21日，搜狐公司在北京举行了名为“10万年薪，花落谁家”的活动。本次活动请来数百名《刀剑Online》玩家参与，搜狐公司从报名的《刀剑Onlie》玩家中抽出几名担任《刀剑Online》的游戏顾问，并支付一定的年薪，而其中最高额达到10万元（税前）。最终一名不在现场的北京玩家幸运中的，据搜狐人力资源部经理张雪梅介绍，这名玩家需与搜狐公司签约，期限为一年，期满后再决定能否继续留用。

### 北京中央美院数字艺术班8月开办

8月21日下午，北京中央美术学院举办了一期“游戏角色设计”讲座，此次讲座是中央美术学院即将开办的数字艺术高级培训班的一项推广活动。艺术班在8月份正式开课，采用ADAP课程体系，此课程是由爱亿尔（北京）国际游戏软件开发院与中央美术学院设计学院共同合作，采用了Justin Evans的课程作为基本课，再补充以加森·于、凯尔·库伯、成非等世界著名数字艺术大师的课程作为加强课构成的。

### 连邦举行游戏周边产品全国首发会

8月14日～15日，由连邦公司总代理的游戏周边产品，将在北京、上海、广州、西安、沈阳、武汉、成都、郑州、重庆共九大城市同时举行首发会。这次首发的主要产品有《神迹攻城包》、《传奇世界·周年珍藏包》、《玩转传奇世界之兵法大全》、《泡泡堂快乐随身包》等游戏周边产品，这些产品均由盛大新华公司出品，连邦公司总代理。

### 《天骄》新推广模式沟通会顺利召开

8月12日下午14时，《天骄——问剑天下》区域推广服务商沟通会在北京昆泰大酒店召开，参加会议的有连邦公司总部、《天骄》开发商目标软件公司及其运营商欢乐时代公司，以及来自全国核心城市的30多家地方连邦经销商。代表们共同研讨了今后市场推广的新模式，此款游戏已在2004年8月20日开始公测。

### 文化部实施网络游戏经营资格及引进游戏资格的规定

8月19日文化部市场司刘强处长表示，文化部将从9月1日开始实施对网络游戏经营资格以及引进游戏资格的规定，届时不符合政策的产品和企业将被停止运营。文化部2004年制订了规范网络游戏发展的两点政策，一是对经营主体资格的规定，即网络游戏经营者必须执有文化部颁发的网络文化经营许可证；二是引进游戏必须经过文化部门的内容审查。从9月1日开始，文化部将开始具体实施这些规定，这揭开了文化部治理网络游戏的序幕。

# 《大话西游Online II》两周年庆典在广州举行

■本刊记者 生铁

2004年8月15日，周日。这天广州的天气相当不错，在广州新体育馆内，网易公司召开了网络游戏《大话西游Online II》两周年的庆典活动，本次活动邀请了来自全国各地的玩家代表和媒体记者近千人到场。

这次活动分为上午和下午两个时段。上午是活动开幕式，网易公司首席营运官董瑞豹到场发言，他宣布截至活动当日，《大话西游Online II》的注册人数已突破4000万，同时在线人数突破27万。广州的开发人员还透露，该游戏的第4部资料《鬼斧神工》也在今年9月正式推出，目前开发团队在开发该产品的第5部资料片。在之后的舞台演出当中，《大话西游Online II》代言人周星驰再次莅临现场，使活动现场的玩家普遍热情高涨。下午的活动主要以游园形式为主，活动现场分为主舞台、比赛区、展览区、场景游戏区和休闲区五大区域，游戏玩家可在各区域中开展游戏活动。P

周星驰的到场引发了记者们的骚乱。



活动现场。




董瑞豹向玩家致辞。



下午，由于活动场地有限，约有数百广州本地玩家被临时阻挡在体育馆门外。

## 中国又一家游戏学院正式成立

由信息产业部电子教育中心、香港职业训练局联合北京汇众益智科技有限公司共同主办的培养游戏人才的游戏学院正式成立。学院成立新闻发布会于2004年8月18日下午14:30在柏彦大厦3层国际会议中心举行。游戏学院主要开设游戏架构设计专业教程、3D游戏设计专业教程、移动（手机）游戏开发专业教程及在线游戏设计及开发专业教程。预计这将在一定程度上缓解中国专业游戏设计人才极度匮乏的现状。

## 国外新闻

### KONAMI宣布《实况足球8》英文版发布日期

KONAMI于8月21日宣布，颇受瞩目的《实况足球》系列最新一代《实况足球8》（Winning Eleven 8）英文版将于2005年春季在北美于PC及PS2平台上发行。与以往不同，这次KONAMI取得了丹麦、西班牙和意大利三国足球联盟完全授权，将更真实地表现这三个国家共56家俱乐部的队衣、广告及球员的真实形象。目前，KONAMI共计取得57支国家队、136家俱乐部共4500名球员的授权。





### "PSOBB"官方中文名称正式确定

经过10多天的评选，经典网游PSOBB的官方中文名称征集活动正式结束，众多玩家参与了本次活动。在分析采纳广大玩家意见后，世嘉公司与朝华数字娱乐有限公司最终共同

# 浩鑫中国首家电子竞技硬件体验中心揭幕

■本刊记者 Littlewing




2004年8月11日，浩鑫、Intel、ATI、微软、美齐、中国网通齐聚科贸电子商城，参加了由浩鑫主办的“浩鑫中国首家电子竞技硬件体验中心”揭幕仪式，来自瑞典的世界顶尖游戏战队SK也作为特别嘉宾出席了这次发布会。本刊记者在会后采访了浩鑫公司中国区总经理陈志明。陈志明表示，浩鑫公司建立这个体验中心，旨在支持国内电子竞技发展，同时为游戏玩家提供专业级硬件配备和切磋交流的场所，也为硬件厂商搭建产品的展示平台。对于浩鑫提供的XPC，陈志明介绍：XPC是WCG总决赛指定使用的准系统，但还没有在国内比赛中被使用。目前，世界上排名前20的队伍有将近一半都在使用XPC，包括瑞典的SK、丹麦的TITANS、德国的MouserSports等，本次浩鑫在国内推广XPC，也是希望国内职业玩家在硬件上能和国外接轨。而XPC的便携性、良好的散热性以及方便的人机互动等特性，也更适合游戏玩家使用。

决定以《梦幻之星在线——蓝色脉冲》作为POSBB的正式官方中文名称。这款画面极其精美、摒弃了打怪练级的3D网络游戏名作将很快与我们见面。

**《樱花大战4》将于今年秋天上市**

根据世嘉日本部的消息，世嘉将于今年秋天在日本发行PC版《樱花大战4》。这部知名度极高的游戏移植于世嘉主机Dreamcast。在《樱花大战4》中，《樱花大战》1～3代的主要人物都将登场，世嘉表示此次PC版将加入Dreamcast版没有的一些新系统，更多的细节世嘉方面没有透露。

## 数字

**3.2亿：**8月9日，中国网络游戏运营商盛大互动娱乐有限公司（Nasdaq：SNDA）公布了截至2004年6月30日的第二季度财务报告。本季度营业收入3.02亿元人民币；净营业收入2.87亿元人民币；净利润达到1.41亿元人民币。盛大首席执行官、董事长陈天桥表示对第二季度业绩感到非常满意。

**11亿：**最新报告显示，到2008年全球在线游戏市场规模将翻3番，达到11亿美元，占全球整个视频游戏市场的10%。据调查，仅美国市场2008年的在线游戏的注册人数就将达到520万，所获收入为5.56亿美元。专家表示，亚太市场在未来几年内将成为在线游戏的主要增长市场，尤其是中国市场。专家预测，由于宽带在亚太地区的日益普及，该地区在线游戏市场规模最终将超越美国和欧洲。

## 一句话新闻

■ 第一款3D的BREW手机FPS（第一人称射击）《巴顿的铁拳》上市

■ 近日，金山无线情缘邂逅短信游戏《让我遇见你》为回馈玩家热情支持而特别举办的“一见钟情爱上你”的主题活动，于8月15日圆满结束。




## 公告板

**南京万马网络发展有限公司成立**

2004年8月19日下午14:00，在北京中华世纪坛举行了南京万马网络发展有限公司成立新闻发布会。文化部文化市场司、新闻出版署音像管理司、科技部火炬高技术产业开发中心、上海市数字娱乐中心的相关领导莅临发布会，并分别在会议上致词祝贺。会后，万马网络CEO张晓燕女士接受了媒体专访。目前，万马网络的主要业务集中于网络游戏的代理、开发和运营。公司拥有专业研发和运营团队，核心创业人员80余名。在全国范围内，万马网络拥有50余家区域总代理和2000余家二级代理商，在全国各地逐步组成超过7000人的游戏推广队伍直接进行网吧推广和服务。公司同时在全国20个省、303个市拥有分公司和分支机构，并可控制近10000个销售终端。




# 我和我加油的梦

■本刊记者 Littlewing

2003年9月，号称带动“中国电视游戏产业腾飞”的神游机上市了。不知是由于北京TV Game玩家过少得不到重视，还是怕北京TV Game玩家过于挑剔，身在首都北京，竟然无法一睹神游机的风采，众编辑和记者无不扼腕。于是编辑部专程致电苏州，购得神游机一台，作为研究之用。神游机初到编辑部，立刻受到众人追捧。大家根据先来后到的原则，逐一把这个稀罕物事抱回家亲身感受一番。然而，除《马里奥医生》外，神游机上附赠的其他游戏都是限制了使用时间的试用版，于是一段时间之后这些游戏就不能再玩。神游机的软件载体与其他游戏主机的光盘、卡带不同，是采用了一种叫做“神游卡”的装置，使用者若想购买新的游戏，须先购买一张48元的“神游票”然后持“神游票”和“神游卡”到指定的“神游加油站”，将加油站中的游戏下载到“神游卡”上——这一过程称为“加油”。

自然，在北京也不可能找到加油站，于是去上海参加世嘉公司新闻发布会的记者承担起了给神游机“加油”的任务。8月3日下午13:30，记者乘坐的飞机抵达上海虹桥机场。伴随难耐的高温而来的是湿热的空气，记者的衬衫很快就被汗水湿透了。记者手拿从神游机官方主页找到的神游加油站上海分布网点，对照着公共汽车站牌，寻找二者重合的地方。最终，记者找到了一辆开往徐家汇的公交车，来到了徐家汇的太平洋电脑广场，却找不到官方主页上所说的“中恒数码驿站”，经询问，原来徐家汇有两个太平洋电脑广场，称为一期和二期，我所在的称为二期。但太平洋电脑广场分为两期这一区别在官方主页并没有标明，于是记者辗转在太平洋电脑广场一期找到了“中恒数码驿站”。工作人员取出“加油站”，却发现怎样也无法加油，屏幕上显示“系统出现问题”，而当我要求他打电话到公司询问时，也被告知服务电话无人接听。无奈之下记者只好继续寻找。幸运的是，官方主页提及的另一处加油站“量网通信通讯”所在的“美罗城”就在太平洋电脑广场附近，但当记者来到“量网通信通讯”的柜台时，已隐隐有不祥的预感，这里没有摆设任何与游戏有关的商品。果然，记者被售货员告知此处加油站已被取消，想必官方主页所说的其他“量网通信通讯”加油站亦不复存在，而对于哪里能找到加油站，售货员也说不出所以然。发布会即将开始，记者只得坐上出租车离开徐家汇赶往发布会现场。

4日清晨，记者早早起来，乘出租车直奔家乐福古北店，而这也是记者“加油”的最后一站了，由于订的是上午的机票，所以记者已没有时间再去别的地方寻找了。幸运的是，在多方询问之后，我终于在这家家乐福超市二楼的一个角落找到了“神游加油站”。然而，加油站旁只有几个小朋友在玩一台神游机，工作人员不知去向，而展示用的神游机上的神游卡任何人都可以随意拔走。当记者提出要购买神游票时，其他售货员告知神游票也被该工作人员带走。幸亏当初购机时买了一张神游票，在一群小朋友的热心帮助下，记者终于将《塞尔达传说——时光之笛》加油成功，单位交给我的将《神游马里奥》也加入神游卡的任务最终还是无法完成……

电子游戏的价值并非只体现在产品本身上，售后服务是消费过程中极为重要的一环，这是任何游戏厂商都心知肚明的。曾看过这样一条消息，日本的一家游戏公司Illusion为曾购买该公司正版产品《监禁》的用户免费寄去《监禁》的资料片《千雨脱出》，一个上不得台面的H Game公司都懂得靠售后服务去招揽顾客，而我们中国电视游戏的先驱者们又是怎么做的呢？北京没有零售点；加油站工作人员不懂操作；网点取消在主页上没有更新；甚至连神游票都求购无门……从北京到上海，记者手捧白花花的银子只为购买一款神游机游戏，却深感有钱没处使的无力。中国电视游戏产业何时能如该公司宣传所说一样腾飞我们无法预测，我只想替玩家对你们说一句，要我们支持国产TV游戏产业，支持正版，也要给我们支持的机会……

# 四种武器

■上海 海上劳工（本刊专栏作家）

甲申年正月廿六，神秘组织携四种武器惊现江湖，至七月，黑白两道高手死伤无数，皇宫震惊！

七月初七，壬申月，癸酉日，正是牛郎织女每年相会之日。五行剑锋金，除执位，冲兔（丁卯）煞东。宜祭祀、上梁、纳畜、入殓；忌嫁娶、开光、入宅、赴任。

是日晚，无月，骤雨初歇，天色晦暗不明。酉时过后，帝都全城宵禁，街道上早已空无一人。偶尔一两个旋风卷过，道旁树叶摆动，扑簌簌落下一阵碎雨，却惊出只野猫，直窜过街心的水洼，随即便隐没在层层叠叠的小巷子中不见了。

重楼危阁中，一盏孤灯飘摇，诸葛先生灯下独坐，面前几上，赫然便是江湖百晓生所作的那本《兵器谱》。烛火如豆，案头早已酒冷茶凉，诸葛先生却仍然纹丝未动。正在此时，远处忽然一声轻响，长窗前的纱帘无风自动，一个黑衣人从窗外飘然而入，对着诸葛先生躬身施礼道："先生，我回来了。"

诸葛先生眼中的光芒一闪而没，向对面的空位轻轻一摆手："嗯，果然很快，来，坐下说话。事情打探得怎么样了？"

黑衣人端起一盏凉酒一饮而尽，道："那四种武器，属下交手数次，已探得一些消息。这第一种武器，原来竟是一把刀！"

诸葛先生似乎吃了一惊："哦？难道是传说中江南段家的碧玉刀？"

黑衣人轻轻摇了摇头："碧玉刀以诚实为本份，远没有如此凌厉！"

诸葛先生动容道："然则这口刀……"

黑衣人低声说："属下无能，始终未能探得此刀之名。仅知此刀既非碧玉刀，也不是屠龙刀，似乎只是……一……一把菜刀。"

诸葛先生霍然而起："菜刀？！菜刀怎会如此厉害？"

黑衣人额边见汗，垂首道："先生息怒，如果只是一人使菜刀，属下自然不惧，奈何不论走到哪个坛口，总是十几个人挥刀齐上，围观百姓不论如何言语，定会被他们威逼利诱赞其刀好方能了事，如此一阵乱战，属下便感不易抵挡了。"

诸葛先生温言道："如此说来，也怪你不得。只是这菜刀却是如何使法？"

黑衣人道："这些菜刀手刀法零乱，属下实难辨其路数，只是他们每出一刀，都会齐声高呼：'切泡菜！'也许此路刀法就叫泡菜刀？"

诸葛先生颓然而坐，道："大巧若拙，高手无招，如此便不易破了……那么这第二种武器又是什么？"

黑衣人道："剑。"

诸葛先生又是一惊："莫不是天上白玉京的长生剑？自昔日青龙帮作鸟兽散，此剑已随白玉京、袁紫霞翩然而逝，莫非今日真的已然重出江湖了么？"

黑衣人又轻轻摇了摇头："长生剑一笑解千愁，也没有如此凶狠。此剑与彼刀总是相携并出，数十人冲上群殴，专砍武林同道，丝毫不讲江湖规矩。每逢踢馆之时，每人均头缠白布，上书'刀剑一出，其他门派怎么活'字样，委实难以应付。"

诸葛先生长叹一声："江湖凶险，人心难测，这第三种武器，难道是枪？"

黑衣人微微点头："先生神机妙算，这第三种武器，果然是枪。却不是大王镖局'一枪擎天'王万武手中那杆霸王枪，江湖传闻此枪名为'不倒金枪'，枪下伤人累累，已令江湖中人谈枪色变，望风而逃。"

诸葛先生诧异道："怎么，有什么不同么？"

黑衣人道："霸王枪凭借心中之勇气而发，枪走刚猛，势不可挡。而此枪则与平常使枪之道大不相同，专以阴柔之功取胜。用此枪者另有一班绝代娇娃，个个都号称是CG美女。"说到此处，黑衣人踌躇了一下："这个……百姓不知洋文之意，就把她们都叫做戏姬。这些戏姬个个丰乳肥臀，衣着暴露，其枪法名为狂抽猛送枪，使动起来武姿曼妙，兼之阵前另有摄魂腐骨功，有的媚呼'自从上了你，晚上我就不行了'，有的娇喘'3P？4P？5P？开房间？！随便你'……我中原武林人士多为名门正派血气方刚之少年，对此等邪门功夫闻所未闻，往往接不数招便即缴械投降，被她们迷了心性收入后宫作为药引。"

诸葛先生直听得冷汗涔涔，他强自镇定了片刻，接着问道："这第四种武器，却是什么？"

黑衣人道："是手。"

诸葛先生喃喃道："这一定不是昔日小马的那对拳头……"

黑衣人道："不错，小马为朋友而战，虽然其人已逝，但他的拳头，早已成为江湖中的传说。然而这里所说的，却是黑手，专门向朋友下手的黑手。如今江湖，人心不古，翻手为云覆手为雨之事屡见不鲜，著名者有高丽武士雅拓士先后与江南秀士陈天和自称江湖第一人的张立反目成仇，其余黑手之事迹简直数不胜数……"

诸葛先生听罢呆坐良久，方才开口："武禁一开，果然为害无穷，我这就进宫面见圣上，以免将来酿成大祸！"

一月后，朝廷下旨：习武争斗乃民之陋习，好勇斗狠，败坏民风，故一律禁止，并着各地特别查抄四种武器，乃是刀·剑·枪·手，违者格杀勿论……

泼胆浮海上
埋首一劳工

■类型：角色扮演 ■上市日期：2004年11月1日
■制作：Gas Powered Games ■发行：Microsoft
■推荐度：★★★★



# 地牢围攻2

■北京 阶敌

## 用剑说话！

在2004年的E3大展上，微软向我们披露了Gas Powered Games最新力作《地牢围攻2》的诸多细节，制作精良的片头动画与惊人的画面效果立刻成为参观者议论的焦点。鉴于此前制作商一直对开发进度遮遮掩掩的暧昧态度，让人不免对这部备受关注的重量级大作的品质平添几分忧虑，特别是游戏并未像先前传闻中所言，采用全新开发的图像引擎，而是令人失望地沿用了与一代和资料片相同的技术。所幸的是《地牢围攻》系列的画面表现本就不俗，再加上几年间由经验丰富的开发人员悉心磨砺，展现在我们面前的二代除了震撼的视觉改观，最令人印象深刻的莫过于精致细腻的画面和人物模型。一个落后于时代潮流的陈旧引擎，经过卓有成效的改造重新爆发出惊人的能量，不能不让人佩服这些顶尖的游戏制作人的创造力。

光凭华丽的外表当然不足以让《地牢围攻2》握有十足胜算。面对逐渐衰落的角色扮演游戏市场，传统意义上的欧美学院派RPG已经没有立锥之地，《巫术》、《魔法门》、《博德之门》等耳熟能详的名字注定成为玩家脑海中偶尔泛起的记忆碎片。在网游当道的现实环境中，角色扮演游戏领域的内部争斗犹如惨烈的古罗马竞技场，除了挥舞着更加锋利的刀剑矛斧，在无数题材类似、模式雷同、游戏性并无二致的克隆军团中杀出一条血路外，别无它法。或许在不久的将来，我们会给Role-Playing Game加上“Hack & Slash”的固定前缀吧。但凡提到砍杀类型的RPG，除了《暗黑破坏神》系列，我们会立刻想到的另一个名字就是《地牢围攻》。《地牢围攻》本身就是一部颇受争议的作品，它的缔造者克里斯泰勒是制作即时策略游戏出身，以构思独特的《横扫千军》闻名于世，转而制作角色扮演游戏既是对自身的挑战，同时也是拿一世的英名作为赌注。《地牢围攻》的无缝关卡载入技术曾经让许多玩家为之惊叹，自由不加限制的人物培养方式更是毁誉参半，许多人不满这种缺乏手动调节，过于程序化的游戏方式，那么二代又将用什么创意来吸引日益挑剔的玩家呢？



柔和细腻的远景。

## 畅快地冒险吧！

Gas Powered Games的首席设计师Kevin Lambert解释说：“我们已经拥有了一个强大而成熟的游戏引擎，所以这次我们可以完全把精力放在游戏的实质内容上，不厌其烦地咨询玩家意见，听听他们到底想要些什么。游戏的主要改进会体现在游戏性方面，而外观上的巨大飞跃事实上并不是我们所关注的重点。”也许一眼看去，除了色彩斑斓的精美场景和华丽的法术效果，《地牢围攻2》似乎与前作如出一辙，这是因为游戏的许多核心改进都隐藏在迷人的外衣之下。具体来说，《地牢围攻2》会拥有一个相当复杂庞大的故事背景，主要人物也就是玩家所扮演的角色无须背负使命、宿命、神选之人等令人生厌的沉重字眼。这个世界依然有善恶二元论，有残酷的暴君和魔王，有芸芸众生迫切地等待着你去解救。不过这次你可以选择自己的游戏路线，选择处理各种事件、完成任务的方式，拥有自由探索的空间和令人期待的游戏分支。

和一代相同，《地牢围攻2》允许你通过挑选不同的发型、肤色、衣着等人物特征，自行定制你的主角，包括人类、精灵、树妖、半巨人4个可选种族。E3上的动画宣传片，向我们展示了游戏初期的剧情内容。一群有着

人类特征的飞行生物缓缓掠过天际，在它们的护航下，令人颤栗的巨龙用坚实的双爪钳住一只硕大的铁壳船冲向敌阵。巨大的铁制容器落地展开后，一群掩藏其中的精锐佣兵突然杀出，这其中也包括我们的主角……游戏开始时，你只是一名唯利是图、臣服于邪恶领主的佣兵，经过一番艰难的冒险旅程后，你最终将经历一场内心的巨变，决定对最初的雇主反戈一击。

### 磨剑，披甲，上路！

游戏最核心的内容依然围绕团队战斗展开。与前作相同，你在游戏过程中将不断遇到加入队伍的冒险伙伴，不过这次他们可不会立刻接受你的邀请，然后成为一群沉默无脑的奴隶战士。相反，你的同伴也会主动与你交谈并提出他们的见解，当你试图邀请其他成员入伙时，他们会明确地表示并提出赞同或反对意见。此外，各怀鬼胎的NPC可不会乖乖服从你的指挥。在游戏后期，那些出于不同动机跟随你的家伙也会触发一些独特的支线任务。这听起来是不是有点像《博德之门》？怪物的AI是另一个受到制作组重点关注的环节。现在的敌人将更加狡猾和致命，他们会蹑手蹑脚地尾随在你的队伍后面发动突然袭击，或者利用树丛草木作为掩护，埋下伏兵等待猎物送上门，同时也会试图针对队伍的薄弱环节进行突破。



怪物凶猛，林中恶战。

除了具有极大丰富的剧情和任务部分，《地牢围攻2》也将拥有更具深度和交互性的游戏内容。经过改良的战斗系统，提供了许多让玩家充分思考和细微操控的内容，以往类似策略游戏中点击拖动，然后放手不管的自动控制方式将不复存在。这一点显然是制作组接受了来自玩家社区的反馈意见，Kevin Lambert率直地承认，他们不止一次听到《地牢围攻》的玩家抱怨道："这个游戏仿佛是在自娱自乐，我简直不知道能做些什么……"在前作基础上，《地牢围攻2》加强的角色培养系统，将包含一整套全新的技能和职业分支。游戏保留了战士、游侠、元素法师、战斗法师4种基础人物职业，不过他们都将拥有更加庞大的分支职业和技能树。例如，根据战斗风格的差别，战士可以分为剑盾组合型、双手武器型或者双剑合璧型。此外，游戏还为各个职业加入了一套全新的"Power"。这些威力巨大的必杀技会有使用时间上的严格限制，必须等待一段时间恢复才能重新使用。合理搭配团队中每位成员独特的"Power"，可以在战斗中完成一系列赏心悦目，同时威力惊人的攻击组合，轻而易举地扫灭一群低等级的敌人。例如使用战士的眩晕攻击技，可以使有限半径内的所有敌人暂时失去战斗能力。通过观看战场环境，你会发现该技能的有效辐射范围与战斗法师的烈火技能重合，然后你要做的就是召唤毁灭性的爆裂火焰，吞噬那些毫无还手之力的可怜虫。

### 找到那些有钱的家伙，然后干掉它们！

"玩家们乐于看到琳琅满目，五光十色的华丽装备——他们总是致力于寻找更加锋利的武器，更加厚实的盔甲，更加精致的珠宝挂件，并为之着迷。这是一种拉斯维加斯式的赌博心态。"Kevin Lambert说这番话的时候，正在向我们展示游戏中的几件独特装备和魔法套装，它们看起来可真够棒的。"你将会在游戏中发现一些令人敬畏的华丽物品，进而对它们爱不释手，决不容许任何人从你手中抢走……"在游戏中你还可能得到宝贵的魔力试剂，在巫师的帮助下与合适的武器融合将产生不可思议的强化效果，允许你创造出属于自己的个性化装备。

它们常常会被困在角落里打转，或者在巨型蜘蛛的逼迫下落荒而逃，总之在你最需要它们的时候总是不知所踪。尽管如此，这些任劳任怨的驮骡依然是游戏中你不可或缺的帮手。除此之外，玩家还可以挑选一只中意的宠物伴随左右，例如外型拉风的火元素。你将逐渐学会如何将它们从弱小的生物培养成战力惊人的猛兽，只需"喂"给它们不同类型的装备即可。格斗武器会使宠物变得强壮而暴力，如果你希望宠物得到更多魔法的灵性——猜得没错，让它们消化魔法装备吧！

仅就目前公布的资料而言，无论是强化到极致的画面效果，快节奏的战斗成分，抑或是充满挑战性的团队冒险与联机协作模式，《地牢围攻2》看起来都相当令人期待。游戏预计于今年11月正式上市。值得一提的是，游戏会继续提供强大的脚本编辑工具，钟情于自行设计模组和插件的玩家群体，将会得到来自官方的有力支持。有了《上古卷轴III》的良好范例，也许不久的将来，我们会看到更多优秀的《地牢围攻2》副产品。



绚丽的魔法光影效果。

■类型：大型多人在线 ■上市日期：2004年秋
■制作：友联网 ■运营：友联网 ■推荐度：★★★

# 咕噜咕噜

GURU GURU

■北京 风清



看到这个名字，是不是你的脑海里也浮现出两个非常可爱、非常卡哇依的小动物形象呢？无错，这咕咕和噜噜正是咕噜咕噜王国里的两只明星宠物。本来受市民喜爱的咕咕和噜噜一直过着快乐无忧的日子，没想到灾难降临，恶魔抓走了两只吉祥物，并把他们关了起来。咕噜咕噜王国的人民为了恢复以往和平安宁的生活，为了救回咕咕和噜噜踏上了远征之路。

《咕噜咕噜》是由友联网精心研发出来的Q版卡通风格在线游戏。和其他网游类似，本作也拥有诸如好友系统、家族功能以及结婚系统等，但又加入了不同于其他同类游戏的要素，令本作成为一款独具特色的休闲网游。

《咕噜咕噜》是根据红白机上人气颇高的《炸弹人》为原型改建的网络游戏，在游戏中加入了如团队对战、抢旗以及攻城战等多种游戏模式。为了吸引更多MM进入游戏，自然对于各种装饰性道具也很上心，人物造型也亮丽可人。

游戏的操作和《炸弹人》有异曲同工之处，玩家使用上、下、左、右方向键控制人物走动，然后用空格键放置炸弹。如果玩家所操控的角色被其他玩家放置的炸弹伤害，就会变成幽灵。成为幽灵的玩家还可以继续在地图上移动，直到与其他同伴相遇，碰撞之后才能获得重生。如果你“不巧”碰到了对手的身体，重生后会随机减少对方的某些属性，削弱对方的实力。化成幽灵的玩家千万不要以为这样飘来飘去的很好玩哟，如果在限定的30秒时间内没有重生，或者是在恢复人形前被任何弹柱碰到，那就只有前往西方极乐世界了。



游戏伊始，提供6个人物供玩家选择，分别是充满正义感的小杰、孤傲自负的酷哥、飘逸潇洒的逍遥、清纯可爱的琪琪、有购物癖的阿香以及沉a寡言的女忍者。他们各具特色，每个人都有着不同的本领，孰强孰弱一时还真难以判断哩。

游戏中，制作者提供了大量魔法道具供玩家在不同场合使用。这些道具的出现几率远远高于其他同类游戏，佩戴上之后可以提高玩家的各项属性。而且，为了吸引更多的女性玩家，这些道具、装饰品都是经过制作者仔细推敲、精心设计出来的，玩家可以轻易使用这些道具制作出一个符合你个性的角色形象。



《咕噜咕噜》的地图也是本着卡通可爱的路线设定的。像神秘的海洋地图，清新的森林草地地图以及街头霸王地图，都会带给玩家不同的感觉；尤其是为了给玩家消暑，制作者特地设计了一张“冰淇淋蛋糕”地图。该场景主要以冰激淋为地图元素，所有的地图元素突出清爽的特点，让玩家在玩游戏的同时能够带来更多视觉享受。哇，光是看到这些就让人眼前一亮，忍不住想“亲口尝尝”，哦，不，是亲身体验了。

这些不同的场景均辅以不同的音乐。这些欢快动感的音乐旋律、丰富多样的魔法道具，再加上绮丽梦幻的游戏场景，恐怕大家已经为之心动了吧？最重要的是：这可是一款宣称终生免费的休闲网游哟，有什么理由不尝试一下呢？

■类型：大型多人在线 ■上市日期：2004年秋 ■运营：金山
■制作：金山软件烈火工作室 ■推荐度：★★★☆

# 寻梦？寻家？——评说金山《封神榜》

■北京 晓北

## 庄周梦蝶？蝶梦庄周？——迷惘的寻游之旅


庞大的世界地图。

对于资深的网游玩家来说，在网络游戏时代初期运营的《万王之王》是一个里程碑。这款以国战为特色的游戏整整影响了一代人，甚至在人物系统等方面的设置，也为后来者树立了一个榜样。现在看来，这个画面平庸的游戏，在当时却承载着无数人纵横疆场的梦想。直到今天，谈起旧时景况，这些资深玩家仍然嘘吁不已。

放眼如今的网游市场，几乎每款网游都拥有城战系统。然而所有人都清楚，对一座自己无法对其中任何建筑进行修改重建的城池来说，拥有它，获得的也只是一个虚名。哪怕拥有它能给自己带来无尽的财富、宝物……站在城墙上睥睨众生的你，总会觉得缺少了某些东西——这些死物，让征服者对他的战利品没有关爱之心。

当听说以即时战略为主基调的国产网游——金山的《封神榜》（以下简称金山“封神”）开始内测时，笔者便迫不及待地进入游戏一探究竟。

从《万王之王》到《网络三国》，再到《封神榜》，即时战略的设定在逐步完善。在经历城邦时代、野战时代，直至建设发展时代的即时战略型网游后，金山的《封神榜》究竟能给我们带来什么样的惊喜呢？

*欲富国者务广其地，欲兵者务富其民，欲王者务博其德，三资者备而王随之矣。*

*——摘自《史记·张仪传》*



有段时间，笔者曾经十分沉迷即时战略类的单机游戏。控制着己方军队踏平对手的王国时，我总有种陶醉感；哪怕在万不得已的情况下放弃自己的基地，我也会在东山再起之时将其夺回重建。

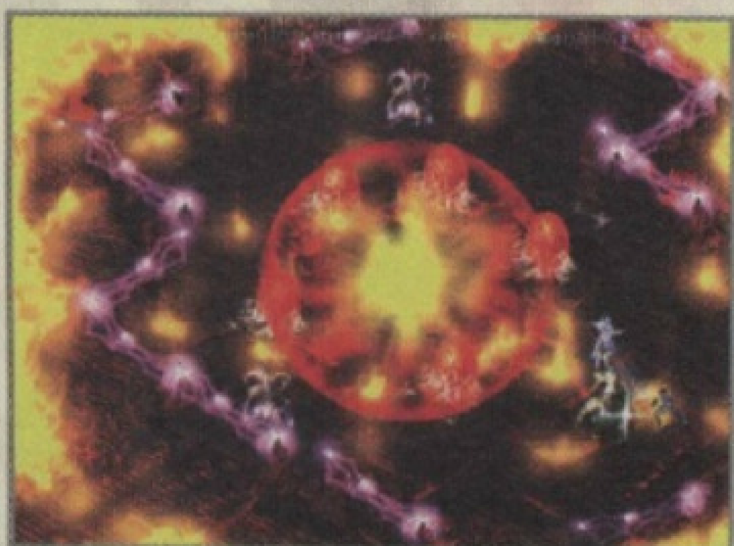
但是很快，我便感到厌倦了。有时候，看着自己控制的军队战斗，我甚至有毁灭的冲动。那些机械的、没有知觉的士兵仿佛只是一些“日常用品”，死了再造就是了。有时，我甚至故意让他们去送死。那种冷漠，令我自己都暗自心惊。

愈发强烈的冰冷感觉，让我放弃了即时战略类的单机游戏。于是，投身网络游戏，指挥着千万和我一样的玩家，成了我新的梦想。

看着敌人如潮水般冲向我固守的城池时，我指挥着仅


衰落的城市，一地瓦砾。


点将台。


独特的怪物牧场。


各色人等齐聚平原。


华丽的飞行效果。


怪物牧场里，怪物种类繁多。

有的部队，进行困兽之斗。我很清楚，超过一半的行会成员，此刻或者在练级点疯狂升级；或者悠闲地聚集在人群中聊天；甚至，为了一点鸡毛蒜皮的小事而进行捍卫“荣耀”之战时，他们忘记了，自己的行会正遭受到敌人的进攻。

我承认，我没有领导者的个人魅力。但是，我不明白，在一个虚拟世界里，个人魅力应该如何发挥出来。平易近人？我做得并不差；慷慨大方？虽然我不是职业玩家，但是只要我有多余的，都会赠送给行会成员。那么，到底该怎么做，才能让行会拥有凝聚力，让成员们以行会为家呢？

我突然想起曾经玩《模拟城市》时的心态，看着在自己精心策划下的城市渐渐成型的时候，心中也越来越感受到成功的喜悦。那么，把这套方案“搬”到网游中如何呢？

《封神榜》正好满足了我的这一愿望。游戏中城池的坚固和众多玩家齐心协力的经营建设是分不开的。每当看到周围的同伴为了城市的发展而默默付出时，一种很特别的情感在我胸中不断地孕育；看着以前的一块荒地在自己手中变成现在的热闹都市时，那种感受没有经历过的人确实是不能理解的。

当然有了自己的城池，建立起自己的国家后，就必定会有冲突，《封神榜》也不能例外。

一个城市的发展，必须有三大要素来支持：土地、资金、人员。由于土地资源的固定，在扩张的同时，城市与城市之间的矛盾纷争也就不可避免了。尤其是一些易守难攻的区域，历来是兵家必争之地，占领了这些区域，城市就会更加安全。

对于国家的领导者来说，除了要不断地收集资源，用于己方城市的发展外，地形的因素更是至关重要。

金山“封神”中独特的地形设计，使得我们必须要考虑到不同地形的不同作用，以避免城池建设在某些鸡肋地带上。游戏制作者为达到最合理的平衡性，在地形以及人员属性的设定上也作出了调整。举例来说，沙漠地形荒凉贫瘠，但是，长居于此的游牧民族，却在这里练就了一身神出鬼没的掠夺战术。荒原地形环境恶劣，在此生存的人们不得不依靠外来的各种生活资源来维持生计，但是相对的，上天也给予了他们丰富的矿产资源，这足以让他们有称雄的资本。平原地形大都处在大陆枢纽地带，拥有便利交通的人们，可以凭借经商来构筑经济帝国。对于雪地中的城市来说，易守难攻的地貌让统治者可以没有后顾之忧地四处征战。而有着沿海地貌的城市，也可以凭借便利的航船往来，与其他区域交流各种科技成果，更加快速地发展起来。



就像战国时期各诸侯国那样，《封神榜》中城市与城市之间的冲突，大多还是以战争的形式解决。但是金山“封神”作为即时战略网络游戏，由于参与者都是真实的玩家，人和人之间的交往是极其复杂的，国与国之间就更加复杂了。几千年前的商末人可能不会有那么多想法和考虑，但是经历过几千年文化沉淀的我们，自然明白合纵和连横的区别，明修栈道暗渡陈仓等手法，也可以很好地加以利用。面对不同的诸侯势力，采取不同的外交策略。优秀的领导者，首先是一个优秀的战略家。何处该打，何处该和，战略并不仅仅是用在战场上；不战而屈人之兵，正所谓善战者，无赫赫之功。中国的历史，因为精彩的策略而精彩；“封神”的历史，因为精彩的战略而精彩。

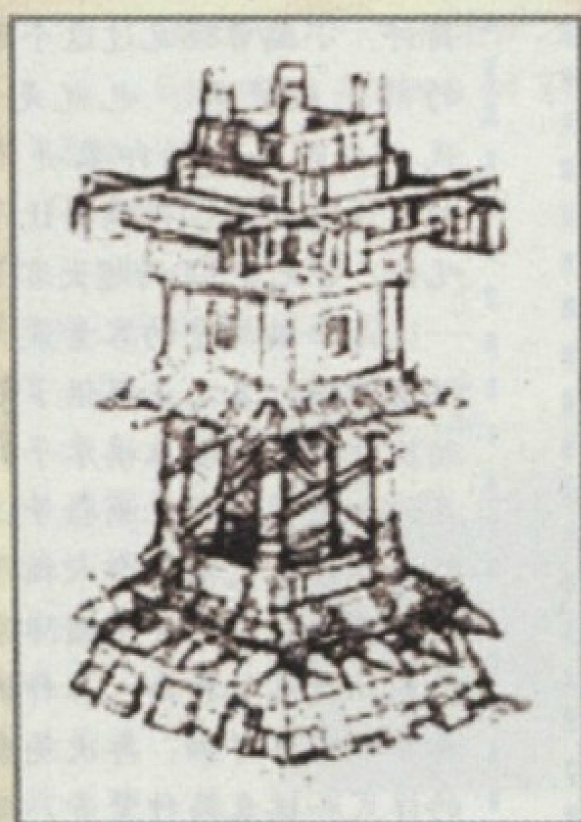
同样，富足的财力也是城市发展与对外战争的重要要素。一个城市，可以采取各种方法来获得资金，除了行会成员的资助之外，城池里的税收也是主要来源。

而且金山"封神"中独创的"跑商"系统，更有可能使某人成为某一行业的商业巨子。可以想象，当某种紧俏商品只在某个城市有售时，对城市经济的推动有多大影响。一旦得到足够的资金，就可以更好地发展科技。试想，没有与攻城器械相关的科技，你能够制造出那些威力巨大的投石机、连弩车吗？



## 水能载舟，亦能覆舟
## ——既要强调团队合作，又要彰显个性

人员的素质也是决定战争胜负的主要因素之一。一个有凝聚力的行会，不仅行会成员会尽心尽力为建设自己的城市而努力，而且在战争中也会前赴后继，不会临阵脱逃。


箭塔原图。

仅仅突出团队合作精神，让玩家有了凝聚力，这就够了吗？答案是否定的。玩家还需要一个展现自己独特个性的舞台。

不用置疑太过"个性"的后遗症，我始终坚信在生死存亡时刻，玩家所表现出的凝聚力。而我唯一需要关心的是，这个个性系统该如何打造。

出于对游戏平衡性的考虑，我始终坚持游戏应该将职业明确划分。一来，这样可以避免无职业自由学习所造成单极独大的情况；另一方面，职业之间的配合才更能突出团队合作的主题。显然，最为合理也最容易掌握平衡尺度的设置，就是选择3种职业。三角形的稳固性是毋庸置疑的，而金山公司在"剑网"的十大门派后，终于在"封神"中又回归到了三大职业。


玩家自建的箭塔。


天上地下，各具特色。


绚丽的魔法特效。

## 远古时代，人神共舞

甲士、道士、异人三大职业，分别享用甲士坐骑、道士神鸟、异人羽翅。加上游戏中奇妙的变身系统、强劲的召唤术、十八星宿祷告系统以及能预知未来的"太岁之轮"，令游戏充满神秘色彩。

**甲士：**居住在大陆东方、北方和中央区域的神农族人，继承了神农民族崇尚自然、狂野不羁的特点；拥有强大的力量和充沛的体力。在战斗中，他们可以使用沉重而锋利的武器，对敌人造成致命的伤害；也可以披上坚硬的护甲，有效抵御敌人的进攻。商朝的王室和贵族大多是神农族人；纣王本人就是一位英勇的甲士，能够托梁换柱，手格猛兽。

**道士：**包括昆仑山居民在内的轩辕族人，居住在大陆西方。他们精通阴阳五行的哲理，深知天道变化的规律，可以借助天地间冥冥流转的地、水、火、风四大元素的力量，对敌人进行毁灭性的打击。西岐的居民和昆仑山上的道士大多是轩辕族人；姜子牙擅长水系道术，周武王则略通风系道术。

**异人：**居住在南方的人们则多为蚩尤族人。蚩尤的后人既继承了蚩尤永不服输的精神，又在多年的社会底层生活中养成了隐忍的性格；他们擅长使用非凡的意念力来召唤神兽助战，同时也可以通过神秘的诅咒来削弱对手的能力。蚩尤族人除了在南方定居之外，也有很多在外闯荡。商朝太师闻仲，周朝大将杨戬，商朝皇后妲己等都是其中的英杰。

总体来说，金山"封神"中职业的设定还算合理。事实上，不管是甲士或是道士，在其他网游里我们并不陌生，倒是异人显得比较新鲜。可以预见，在游戏开放后，选择异人职业的一定不在少数。至于3种职业的平衡性，只有留待日后长期体验游戏后才可得知。P


往来于各城市间的马车。

# 上市游戏热报

■晶合实验室 Lee

这期给大家带来的12款游戏里有几款不容错过的高品质产品，例如《神界之穿梭者》（Beyond Divinity），着实让欧美RPG爱好者过了一把瘾；军事和武器爱好者也可以在《寂静风暴——哨兵》（Silent Storm Sentinels）这款游戏里，美美地过上两个礼拜；而《运输巨人》（Transport Giant）也一定会让模拟经营类游戏爱好者获得不小的惊喜。闲言少叙，请欣赏本期的上市游戏热报。

## 寂静风暴——哨兵
## Silent Storm Sentinels

类型：角色扮演
制作：Nival Interactive
发行：JoWood
上市日期：2004年8月17日
推荐度：85



简评：记得拿到《寂静风暴》（Silent Storm）的时候是在去年年底。当时只是抱着试一试的心情来玩的，但是一玩上就收不住手了，花了整整两个礼拜的时间打穿，但还是感觉意犹未尽。该游戏有很多优点，例如类似"异尘余生"系列的回合战斗方式，类似"盟军敢死队"系列的画面，还有类似"暗黑"的人物升级技能树等。不过游戏时间个人感觉太短，刚拿到很棒的武器不久就通关了；再就是游戏后期，在二战的背景下出现了机械装甲之类不符合年代的科幻因素，让人感觉有些别扭。历时近一年，JoWood又为我们献上了这个游戏的资料片。新作中包括新的战役、新的武器和AI更高的敌人，玩家将要完成不同于前作中的欧洲二战其他战役，游戏中有超过75种的二战真实武器，有超过40种不同国家、种族、性格、背景的人物。最后需要提醒大家的是，这部资料片需要先安装《寂静风暴》才能运行，并且不能安装在同一目录下。

## 亚力&欧比历险记
## Asterix and Obelix XXL

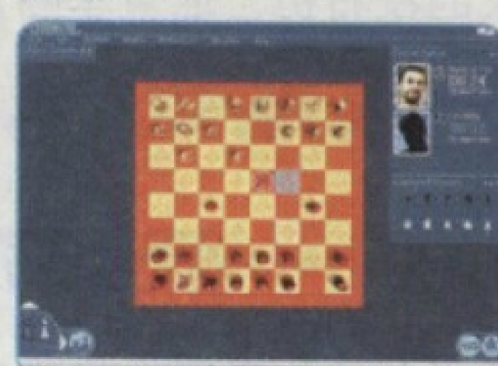
类型：动作
制作：ATARI 
发行：ATARI 
上市日期：2004年8月18日
推荐度：80



简评：这是一个构建在童话幻想世界中的动作游戏。游戏的剧情和对话都很简单，英文水平普通的玩家也可以应付。作为动作游戏，该游戏的手感不错，只是视角转换方面有待提高。游戏中可以使用2位主角进行战斗，分别是矮小灵活的Asterix和身高体胖的Obelix。他们的战斗方式不尽相同，碰上狭窄的地形就可以选择矮小的Asterix来完成任务。另外，游戏中的战斗还有两个有趣的设定。一个是，对打的时候可以放出去一只小狗，使敌人丧失武器；另一个是，游戏中还有着Combo系统。利用游戏时赚取的类似头盔的东西在战斗中使用，攻击敌人可以得到头盔，令Combo槽逐渐加满。加满以后就可以使用Combo了，使游戏增色不少。

## 国际象棋大师第10版
## Chessmaster 10th Edition

类型：棋牌
制作：Ubisoft
发行：Ubisoft
上市日期：2004年8月12日
推荐度：75



简评：小编曾经见过这个游戏的前一代产品，也就是第9代，当时给人的印象并不深刻。这回的第10代确实让人很吃惊。首先是3CD的超大容量——这是小编见过的容量最大的棋类游戏；其次是提供了能帮助玩家提高国际象棋水平的工具，如错棋分析、测验等；同时还包含了大量的个人指导和象棋资料，还有介绍国际象棋规则和战略的指南，各种讲解都非常形象详细；再次是象棋的样式和棋盘品种繁多，非常美观；最后还提供了新的在线功能，玩家可以通过网络进行对战。



## 神界之穿梭者
## Beyond Divinity

类型：角色扮演
制作：Larian Studios
发行：Hip Games
上市日期：2004年8月13日
推荐度：80

简评：相信很多欧美RPG爱好者都记得比利时Larian工作室于2002年制作的《神界》（Divine Divinity）。当初这个游戏给人的第一印象非常差，画面、音乐一般，人物缺乏美感，各种操控的设定也不太合理，但是该游戏出色的剧情、丰富的任务却很吸引人。虽然游戏地图十分庞大，但Larian在游戏中的各个角落都加入了很多内容（比如各种怪物、宝箱和很多分支任务等），让人在游戏世界里不论跑到哪里都不会觉得乏味。这一点，在《地牢围攻》（Dungeon Siege）中就做得有欠理想。小编曾经在一个沙漠场景中跑了半个多小时，眼睛里除了沙子还是沙子，连颗草都没见到。言归正传，《神界之穿梭者》作为续作，其最大的改动主要有两点：玩家需要操纵2个主角：人类的英雄和一个被囚禁的死亡骑士。在技能树方面，这次并不能显示出所有可学的技能，你可以手动选择出一些被动技能来加强，而主动技能则大部分需要技能书来激活。这个游戏小编给了80的高分，主要是感谢Larian工作室在庞大的游戏世界中做出了无数让人惊喜的内容，足以让你在游戏中不会感到枯燥。

## 改装车大赛——光荣缔造者
## Hot Rod Garage to Glory



类型：体育竞技
制作：ValuSoft
发行：ValuSoft
上市日期：2004年8月12日
推荐度：60

简评：这个游戏的重点在于制造和改进自己的爱车，机动车DIY爱好者或许会喜欢。因为该游戏除了改装车这一点能吸引人以外，其他方面一无是处。画面一般、手感差、音乐普通，整体感觉一般。

## 赌场高手精英赛
## Reel Deal Casino Championship



类型：模拟
制作：Phantom EFX
发行：Phantom EFX
上市日期：2004年8月13日
推荐度：70
简评：品质不错的博彩游戏。玩家仿佛置身于拉斯维加斯的某个大厅中，你所要做的就是用3000美金，与来自世界各地的博彩高手在扑克、轮盘、老虎机和吃角子等28个项目中一决高下，最终成为亿万富翁。因含博彩成分，不推荐青少年玩家安装。

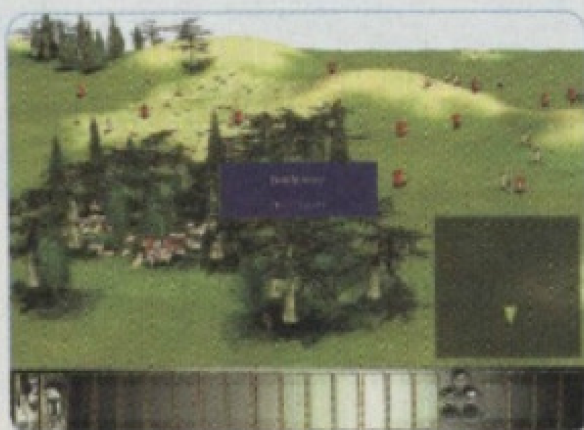
## 室内狂飙
## Room Zoom



类型：体育竞技
制作：Jaleco Entertainment
发行：Jaleco Entertainment
上市日期：2004年8月14日
推荐度：75
简评：相对于《改装车大赛——光荣缔造者》来说，《室内狂飙》无论是画面还是音效都显得更加精细。游戏的场景设在一所巨大的房子里，所有的赛车就像玩具车一样大小在巨大的家居中角逐。游戏的操控简单、动作感强烈，有一定的游戏性。

## 斯巴达人——特洛伊之门
## Spartan Gates of Troy

类型：策略
制作：Slitherine
发行：JustPlay
上市日期：2004年8月20日
推荐度：70



简评：个人认为这是个只有历史回合策略游戏爱好者才有可能喜欢的游戏。游戏的画面普通，音乐音效尚可，操控需要花费一些时间掌握。游戏的新因素包括17名新英雄、12种新单位以及6场新增的历史战役。

## 政治机器
## The Political Machine



类型：策略
制作：Stardock
发行：Ubisoft
上市日期：2004年8月14日
推荐度：60
简评：：这是一款较为少见的以总统大选为题材的游戏。玩家将扮演美国总统选举的赞助商和协作者，将竞选活动的资金合理运用在广告宣传、记者招待会等各方面的工作上。游戏中玩家能够选定自己的参选者，比如布什或者凯瑞的阵营，管理他们的竞选活动。此外，游戏中还提供了里根、罗斯福等12位美国历史上的政治家来进行选举。

## 运输巨人
## Transport Giant



类型：模拟经营
制作：Ebensee
发行：JoWood
上市日期：2004年8月13日
推荐度：85
简评：究竟什么样的模拟经营游戏才算是好游戏？首先是要求各种经营建设因素的合理性、真实性，其次是画面要细致，再次是音乐音效要做得恰到好处，最后就是操控要简单便捷了。《运输巨人》就是这样一个优秀的经营建设游戏。在游戏中，玩家可以从1950年的全球经济体系大变革开始，到现今的年代来发展运输业。你所要做的是以初期少量的资本起家，合理地通过购买各种交通工具来拓展运输业务，最终建立起庞大的跨国运输集团。该游戏综合了《模拟城市》和《铁路大亨》的一些优点。

## 奇迹动物园
## Zoo Empire

类型：模拟经营
制作：Enlight Software
发行：Enlight Software
上市日期：2004年8月8日
推荐度：70
简评：也许有人会说经营动物园的游戏也不在少数了，为什么还要制作类似的游戏呢？Trevor Chan当然不会落入俗套。该游戏可以让你成为一个能干的动物管理员，你的人物设定有进行工作所需的一些技能。当技能提升到一定高度，就可以研发出各种新的技术并配种产生新动物，看看人们怎么趋之若鹜地来欣赏你的成果。怎么样？单就这一点就足够吸引你了吧。不过游戏的画面感觉不够真实，操控感也不太理想。



## 太平洋之战——抗日1941～1945
## War In The Pacific



类型：策略
制作：2BY3 Games
发行：Maxis
上市日期：2004年8月15日
推荐度：70
简评：这是一个非常难于上手的游戏。由Matrix Games继《苏德战争》（War in Russia）等免费版本推出后，推出了这款新作。该游戏由几位专业级战争游戏制作大腕合作而成。其内容包括了从1941年12月7日日本偷袭珍珠港开始，到1945年8月15日日本无条件投降为止的整个太平洋战场的所有内容。所以游戏的内容纷繁复杂，上手至少要3个小时。如果你是战争爱好者，同时又有良好的英文基础，建议你花上这3个小时，游戏会给你以丰厚的回报。顺便值得一提的是，该游戏的音效丰富、音乐动听，或许可以给你在沉闷的研究上手过程中带来较好的心情。P

"咳咳，开会了，开会了。"主持人8神经坐在大众软件的会议室里，用手指敲敲桌子喊道。几个不修边幅的老家伙停止了不知所云的热烈讨论，都把脸转向他。8神经把这几个人凑在一起做什么呢？据说是要开展一场关于《三国志IX》和《三国志X》以及三国志系列的一些有趣现象的研讨会……

# 煮茶论英雄

## ——三国志游戏骨灰玩家谈

■策划 本刊编辑部
执笔 蓝星 赤军
浪子韩柏 生铁

**闲言少叙，下面介绍一下与会者。**

**8神经**：本次会议主持人，不用说啦……（栏目编辑8神经谦虚地删去对自己的赞美之词14字）

**蓝星**：编辑部最资深的编辑之一，几十年如一日，每日玩光荣游戏数小时以磨炼意志。

**赤军**：中国第一代游戏人，国内最早的《三国志》和《霸王的大陆》攻略都出自他的手笔。

**浪子韩柏**：游侠创作室资深光荣游戏评论家，其主持的光荣论坛聚集了大批铁杆Fans。

**生铁**：《大众软件》的化石级记者，不懂装懂的典型。以现场报道的名义混入这个研讨会……

研讨会由8神经提出议题，几个老家伙依次谈自己的看法。前3个问题可以让读者了解一下这几人的"三国属性"，顺便也不妨想想自己的答案会是什么？后5个问题是本文重点，先不多说，在听到一声锣响后，讨论会就将正式开场……锵！

### 问题1

**如果在《三国志》系列游戏中新登录一个以自己名字命名的新君主（武将），统率、武力、智力、政治、魅力5项基础能力值初始值各为50，然后共有100点浮动值供你自由支配添加到这5项上去，最后你为自己制定的能力数值是多少？为什么？**

**蓝星**

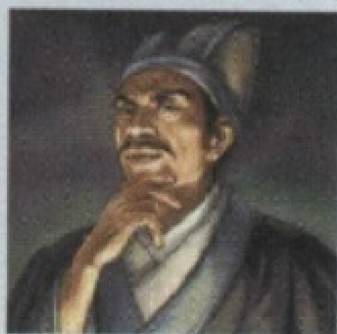
统率：70
武力：70
智力：70
政治：70
魅力：70



在"三国10"中自定义新武将在设定统率、武力、智力、政治、魅力5项时没有任何限制，可从1～100随便选取。把自己弄到各项100或者搞成"五一居士"实际上也没多大区别。如果非要作限制，那我就当个"平均人"吧，每项加20，都是70就行了，能力均衡的人游戏起来会顺利一些吧。

**赤军**

统率：80
武力：50
智力：85
政治：70
魅力：65



在网络虚拟世界中，我还是有几个部下的，所以这统率嘛，多少要加一点（80）；兵书战册我是读过的，史书我也读过，也没落下《食货志》，所以这智力、政治也多少加点（85、70）；虽然长得不怎么样，可在乱世奋斗，能不加魅力吗（65）？武术我也练过一些，可惜因为体格加上懒惰等原因没能持久，估计马背是上得去的，跑是跑不快的，武器是扛得起的，抡是抡不动的（50）……

**浪子韩柏**

统率：80
武力：50
智力：80
政治：90
魅力：50



我领导游侠光荣众，管理光荣论坛，我的统率还不错吧！哈哈，自夸一下，就80了。武力50就够了，我属于温和派人士，不崇尚暴力。智力80，还不错，能非常冷静地考虑问题。政治90，我在游戏中是内政派狂人，从来都以发展经济至上（现实中还喜欢搞些小投资）。长相不怎么样，不高又不帅。自然没有什么魅力，50分就够了。哈哈！

**生铁**

统率：65
武力：60
智力：90
政治：50
魅力：85



我做新武将通常本着一个原则：在实际情况的基础上适当美化自己。《三国志》里的"智力"不等同于智商，还应包括知识水平和结构。所以我认为现代人的"智力"应该高于当时的人。

## 问题2

**在历代三国志中，每个势力在地图上都用固定的颜色来表示，例如刘备方一直用绿色。下面请你为以下7个势力一直使用的颜色阐述一下你对其的理解。**

曹操：深蓝
刘备：深绿
孙权：大红
袁绍：黄
董卓：灰黑
刘璋：深紫
袁术：粉红

**蓝星：**在“三国志”系列游戏中各主要势力的代表颜色，是随着游戏的不停推出而慢慢固定下来的，应该没有什么道理可讲。把曹操设定为深蓝色我觉得蛮合适的，因为深蓝色显得很厚重，很有实力，有压制感，很适合实力强大的曹操；刘备的深绿和孙权的正红应该调换一下才好，汉以火德王天下，自认为汉室正统的刘备当然应该是正红色，也正是与曹操的深蓝色相对立；欠欠的袁术用欠欠的粉红很是有趣；董卓的灰黑也很贴切。

**赤军：**曹操有容人之量，更有包容天下之量，怎能不用大海的颜色？刘备仁德化被（虽然我不相信刘备仁啦），能令万物滋长；孙权他老子和哥哥都足够悍勇，当得起红色，至于他自己……；袁绍是守财奴性格，毫无远见，当然要用土地的黄色；董卓那是最大反角呀，不用灰的黑的，还用什么？刘璋的基地远，成都盆地那地方深呀，颜色当然也要深一点；袁术是个轻佻的家伙，才多大点儿势力就敢称帝，就给个轻佻的粉色吧。

**浪子韩柏：**深蓝是大海的颜色，海纳百川，所以曹阿瞒虽然多疑，但人才最丰厚、势力最强大；刘备是青草的颜色，代表新新势力，代表一种自然和亲近，有仁和的力量在其中；热血的颜色，代表当初孙坚、孙策用铁血铸就的江南王朝；黄色仿佛临近黄昏，代表袁绍势力迟暮，夕阳无限好，只是近黄昏；董卓是黑色恐怖、暴政的象征，会如同阴沟里的黑水垃圾一样被人唾弃；刘璋的颜色嘛，当你的眼睛被人打肿就是这个颜色，说明其只是无能的熊猫；袁术的粉红色是小丑鼻子的颜色，只能在舞台上短暂跳跃，博人一笑，然后闹剧收场。

**生铁：**总体而言，我认为这是开发者的习惯问题。在此基础上作如下猜测：深蓝色令人感觉踏实，正统；绿色给人一种平和及希望感；红色给人一种热情、奔放的感觉，符合江东家族热血的感觉；金黄色象征着富丽堂皇、荣华富贵；黑色给人孤独感和黑暗感；深紫和粉红大概是地图配色的需要……









## 问题3

**如果在《三国志X》中，要你最多选择5个武将来扮演，你的选择顺序是（排名有先后）？**

**蓝星：**

1.刘备：在“三国10”中，除了自定义新武将外，我只用过刘备和诸葛亮。选择刘备的理由并不是传统的尊刘贬曹，是因为刘备虽处弱势，却有成为强者的潜质，可通过我个人的努力完成这种改变。

2.诸葛亮：选诸葛亮纯为搞笑，就是想把刘备招到手下，然后让他天天刷马桶……

3～5.空缺。

**赤军：**

1.曹操：那是后汉三国时代第一霸主，也是中国历史上罕见的大英雄、大军阀、大文学家、大政治家、大军事家，怎可不选用他？

2.魏延：文长冤枉呀！如果当初诸葛亮采用了他的子午谷战略，如果他在和杨仪的争斗中取得胜利，历史不知道会怎样改写啊！

3.甘宁：江东第一猛将，演义中为了给蜀汉加分，竟然让他被个蛮子沙摩诃所伤，这种谬论一定要扳回来！

4.李严：刘备看重的托孤重臣，竟然被诸葛亮架空，落个永世不用的下场。一直很想知道，如果蜀汉的军权始终掌握在他手中会怎么样。

5.张辽：智勇双全的大将，曹操麾下的外姓将领中我最欣赏的就是他了，当然要拿来爽一把。

**浪子韩柏：**

1.刘备：我历来玩三国系列游戏的首选，无他，为了圆漂泊、奋斗、辛苦一生的刘皇叔的梦。

2.赵云：勇猛、忠诚、英武的代表，所以愿意扮演他的传奇一生。

3.诸葛亮：鞠躬尽瘁的代表，智者的典范，他不能完成统一大业，我可以帮忙呀。

4～5.空缺。

**生铁：**

1.马超：我喜欢马超的装束，而且喜欢他在演义里的悲情背景。如果说赵云是超人的话，那马超就是蝙蝠侠。

2.陆逊：我的老乡啊，还那么俊秀。

3.鲁肃：老乡，而且是个好人。

4.刘禅：后期剧本选刘禅做君主，游戏难度好高！

5.曹操：说起来，三国里那么多人物，我还是喜欢曹操。他的深沉、他的矛盾、他的政治风度，都是我所景仰的。

## 问题4

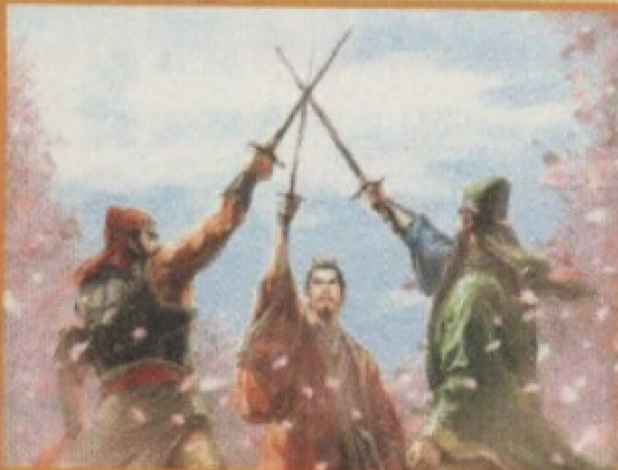
**光荣公司历史题材的游戏中以“太阁”、“野望”、“三国志”3个系列最受欢迎，可以看出，“太阁”、“野望”两个系列一直在坚定地按照扮演、策略两个不同的模式发展，而“三国志”一开始是纯正的策略类型，但现在已在扮演和策略两个类型之间摇摆。你怎么理解这种现象？**

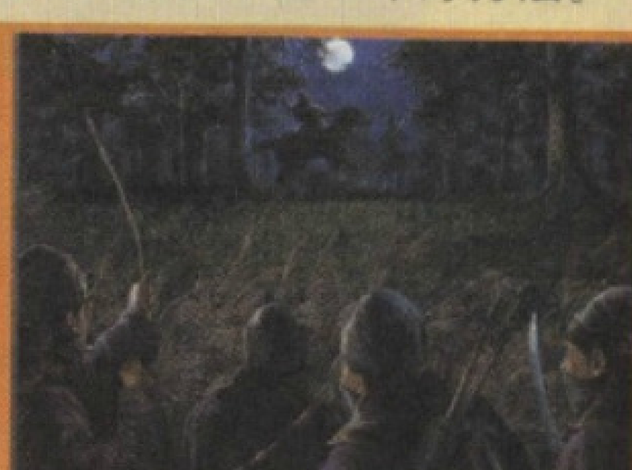
**蓝星：**如果要分析原因，我觉得可能有以下几点：首先说素材，中国的三国时期和日本的战国时期虽有很多相似之处，但也有非常多的不同，以这两个素材做策略游戏，可以做出很多特色。事实上“三国志”系列、“野望”系列虽都属策略游戏，但各自特点非常鲜明。如用“太阁”构架套用三国题材，则很难保证做出新意。当然，并不是说三国题材就不能做成角色扮演游戏，光荣不做这个主要是因为本身的实力和其他一些考虑。策略类三国游戏中“三国志”系列最为优秀是事实，光荣对三国游戏体制的构建还有对三国人物的塑造已广为中国玩家接受也是事实，但光荣对日本战国题材的了解、掌握和运用要远强于中国三国题材这也一样是事实。光荣是个很严谨的公司，他清楚地意识到，以三国题材做一个类似“太阁”的游戏，目前各方面的条件还不成熟，强行制作的话很可能是吃力不讨好，所以光荣在现在的“三国志”系列中加入角色扮演的成分，也许这也是一种尝试，我无法确定光荣在以后会不会以三国题材做一个类似“太阁”的游戏。从另一个角度来说，三国毕竟是中国人的三国，我们对于三国的了解和掌握应该远在日本人之上，中国的游戏公司要加把劲儿，做好自己的三国游戏。

**赤军：**首先，日本人对三国历史的理解还太肤浅，这就使得此系列游戏无法如信长系列般融入足够多的“历史的醍醐味”；其次，三国系列缺乏全新的创意，虽然一直在进步，但步伐缓慢。基于以上两点，这一系列就被迫要求新、求变，在种种道路都碰壁以后，就尝试借用和添加成功的太阁系列的养成特色。不过老实说，首先我不认为三国系列一定要去学太阁，“三国9”的变化已经相当清新喜人了，加以深化，本来可做出相当不错的作品来；其次，要不然就把太阁的构架整个搬过来。现在继承点旧的，增加点新的，搞得不伦不类，反而让人气结。

**浪子韩柏：**“三国志”系列在最近几代（7～10代）的确表现出在扮演和策略两个类型之间摇摆的情况，以我的理解来看，这是光荣的不断尝试。“三国10”虽然非常具有扮演的要素，但我相信光荣的主题还是不会变，不能把其后的“三国志”系列完全向“太阁”系列靠拢。而是通过本次“三国10”的探索，如果发现玩家对三国系列的扮演需求非常感兴趣的话，它有可能强化这个个性化的英雄扮演模式，可在当年《英杰传》系列上再发展，也可以是全新的“三国英雄传”模式。但就本次“三国10”的玩家褒贬来看，很难是后者了。

**生铁：**“野望”和“太阁”系列我都玩得不多，我想很多事都有它偶然性的一面。偶然之中又包含必然。仔细一看其实很简单，“太阁”系列的系统很完善，几代下来都是在完善和增强它的规则，而“信长”对于日本玩家来说，它的认同感肯定是高于“三国志”系列的，光荣公司一直都把“信长”系列当作完善历史战略游戏概念的排头兵。把它的各个层面与日本历史的契合的工作，一直没有停止过。而“三国志”的开发则是落在“信长”之后的，自然有了包容并蓄的趋势。而实际上由于三国历史的传奇性和丰富性，所以将扮演的成分融入战略，也可说是一种创新啊。事实证明很多玩家喜欢这种做法。而且从历史的角度而言，以“信长”的时代背景，走人物扮演的路，恐怕不是一个好办法。



## 问题5

**请直截了当地回答，《三国志IX》和《三国志X》这两作，一个拥有极其出色的战略性，另一个则是强调扮演养成的大杂烩，你更喜欢哪一个？为什么？**

**蓝星：**对于以“三国9”和“三国10”为代表的两种三国游戏模式，我更欣赏“三国10”的模式。纯策略的游戏，我已经有些厌倦了，这种形式的游戏也很难再取得突破做到“更好玩”，在其中加入角色扮演或其他成分会使游戏更有趣耐玩，也能吸引更多的玩家。从整个游戏发展的角度来说，单一类型的游戏越来越没有路子，融合了角色扮演、策略、冒险解谜等多种成分的游戏更受玩家青睐。三国游戏也不应该闭关自守，“三国志”系列能取得成功，“三国志英杰传”系列、“赵云传”系列、“富甲天下”系列、“傲世三国”系列也一样能取得成功，正是这种道理。

**赤军：**当然是喜欢“三国9”，战略的本味才是三国系列一贯要体现也必须体现的真意。“三国10”正如题目所说，变成大杂烩了，谁会喜欢大杂烩？还不如去玩“太阁”系列呢。

**浪子韩柏：**更加喜欢9代。10代的个人扮演模式比较复杂，没有足够的辅助模式，很多事情需要玩家亲历亲为，显得太过于烦琐。而战争系统方面虽然细致，却并没有很好地体现策略和战术。比较而言，虽然9代的半即时战斗并不是很完善，但也还算合理，比较符合玩家需求。

**生铁：**作为我个人而言，我可以肯定地回答喜欢10代的扮演，因为不是每个玩家都有夺取天下霸主的野心，而三国时代优秀人物那么多，完成他们未竟的事业，参与到三国时代宏大的社会生活中，是件多么有快感的事！当然，这只是我个人爱好。实际上从游戏的策略性角度而言，我认为“三国9”是《三国志》系列历代中相当优秀的一款。战略层面，“三国10”自然要差一些，任何事都难两全其美。

## 问题6

**当你作为君主（例如9代）时，收集和挖掘优秀人才是主要乐趣；但当你扮演普通武将时（例如10代），对自己能力的培养才是你最关注的，这时你可能不再关心其他人。你觉得三国志游戏中应该怎么处理这两种乐趣？**

**蓝星：** 虽然在“三国10”可以扮演各种身份的武将，但多数人还是会让自己扮演的武将成为君主，这样对优秀武将的挖掘和收集以及自己自身能力的锻炼都是要重视的，而且这两件事情并没有矛盾，所以在“三国志”游戏中还是并重为好。

**赤军：** 首先，对自己能力的培养应该主要放在出仕武将阶段，作为一名在野武将，缺乏实际操作经验，却也能各方面增长数值和技能，这本身就是不科学的。其次，应该减少武将的技能，这样才能让玩家找到培养的重点。第三，和其他武将的好感度，不应该仅靠聊天、喝酒就能提升，这样未免太简单，太机械了，可考虑设计“太阁3”那样的派阀系统，这种派阀系统如果引发相当多的事件，也能让扮演君主的玩家伤伤脑筋，不至于忽视了和手下武将的互动。第四，人才不应该只靠发掘，还应该培养，这样任何时候都不会放弃关心他人。

**浪子韩柏：** 挖掘人才和培养自身是两个不同的方向。自身的发展是一个非常漫长的过程，像三国7、8代，甚至10代这样的模式都不是最好的。我个人认为，还是应该多发挥众人的力量，游戏应该以人才的挖掘为主，自身的发展和培养应该以具体地参与事物来提高经验，逐渐积累发展，比如：每完成一件工作，可获得相关属性1～3点经验，积累100点才能提高基础属性一点。而技能的学习除了基本能力数值的限制以外，还要求更加高的相关经验。这样，就不会造成培养上的不合理之处，真正做到“百炼成钢”。

**生铁：** 从一个专业游戏人的角度来看，一款历史模拟策略游戏，以挖掘人才为重，无疑是正道。至于培养人才，那只是一部分玩家（比如我）乐此不疲的东西。说穿了，RPG的乐趣在于一个英雄的升级，战略游戏的乐趣在于一群人的升级。但是……你不觉得“三国9”和“三国10”其实已是两款完全不同的游戏了吗？

## 问题7

**10代中你最喜欢的一个设定是什么？最让你郁闷的一个设定是什么？**

**蓝星：** “三国10”中，我觉得舌战系统真的不错，很有挑战性。最郁闷的设定是刘禅有的卢马，众所周知，在战场上擒获敌人君主是获胜的最快捷的办法，而且刘禅这个“五一居士”更是每“诱引”必中计，然而他却有的卢马而无法抓到他……

**赤军：** 别的武将也会时常来找你聊天、喝酒，而不是仅仅你一个人有行动，其他都是木头人，这个设计虽然很微小，很简单，但却很给玩家以带入感，因此我相当喜欢。最郁闷的是太守委任系统，凭什么有太守的城池就只能进不能出，无法往外运粮运兵呀？凭什么太守一解任或者死亡，其麾下武将就哗啦啦地往主城跑呀？你倒先给我个换太守的机会！

**浪子韩柏：** 最喜欢的是特殊建筑的设定，我是内政派的狂人，最喜欢的就是发展城市的经济，所以很喜欢这个依靠脚踏实地发展才能逐渐出现的各种特殊建筑。最郁闷的是本作中关于特产的设置，完全是一个可有可无的鸡肋！除了用来完成任务以外，没有实际的用途，我认为这是光荣在此设置上的重大败笔。虽然不一定能真实地表示特产对城市的利益体现，至少也应该学习《信长野望——烈风传》那样，将这些特产的应用和城市的收入挂钩。比如，特产是“鱼、果物”，可设置为提高城市15%的粮食收入；特产是“米、麦”，提高城市15%的粮食收入；而特产是“陶瓷器、棉花、绢织物”等，就可设置成为提高城市的金钱收入XX%。这样的设置，才让特产品概念得到了实际运用，真正有利于城市发展。

**生铁：** 10代中我最喜欢的设定是它的军队升级转职系统。不知别人如何，我喜欢策略游戏，就是因为它能培养“一群”英雄，升级“一群”兵。最郁闷的设定，那无疑是战役系统的设计了。如果进入战役阶段时，能是9代那样的情况，就有趣多了。




## 问题8

**在下一代“三国志”中，你最希望看到哪个设定？最不希望看到哪个设定？**

**蓝星：** 在下一代“三国志”中，希望有的太多了，比如成熟合理的结婚系统，比如人物参数有较小的几率会突变，像《霸王的大陆》里阿会南变身那样，找到能力值力压曹操的刘禅一定是很有趣的事情……另外地图要再细化一些、城要多一些，人物也要再多一些。最不希望看到的就不说了，反正做成什么样都还得玩儿。

**赤军：** 最希望看到的设定是，给大部分武将设定出身，比如“四世三公”、“地方豪强”，根据出身不同，武将在各地区的发展可能也不同（包括现在的出身地仅制约武将出现的地点，那是不够的，还应该体现其在老家的影响力上）。最不希望看到的设定，是仍然需要满大街找人聊天，甚至千里迢迢跑去敌城只为找人聊天……

**浪子韩柏：** 最喜欢看到的是策略在游戏中的应用，想当年“三国4”就几乎完美地体现了策略的重要。最不希望看到的是过于快速的人物成长概念，就是10代这样弱化成长体系，我感觉还是不太合理，只要通过10年努力，那些历史上很平庸的武将都可成为超级全才，这也太扯了吧！

**生铁：** 最希望看到的设定是依然存在个人扮演系统，而且自己的配偶依然可以和自己并肩作战，是那种上得战场，下得厨房的……最不希望看到的是那些绘画技巧不高的美工画的人物头像，其次不希望看到的才是系统上的某些硬伤。我对画面很在意。

“现在散会！”8神经又扯着嗓子喊了一声，但是几个与会者仍然在喋喋不休地吵个不停……没有办法，他只好夹着自己的笔记本，率先离开了会场……玩游戏本来是见仁见智的事，每个玩家心目中的评审标准都不一样，即便像是这几位光荣游戏的骨灰玩家，他们的看法之间也存在分歧。不过，《三国志》系列已出到10代，也陪伴中国玩家走过了10载的春秋，尽管这期间的作品水准有高有低，但每个玩家对光荣的开发实力却从未质疑过，我们总是在满怀期待地盼望《三国志》下一代的作品出现，这就足够说明很多问题。至于何时才能拥有我们中国人自己的《三国志》？这样沉重的议题已不在本文的讨论范围之内了……

# 潜行与杀戮的交点

## ——《零点危机——无上荣誉》

■游侠 游刃




利用丰富的工具系统，能感受到潜入游戏的乐趣。

画风偏暗，与其他大作相比缺乏亮点，容易被遗忘。

- 制作 JoWood
- 发行 阳光娱动
- 载体 CD×2
- 类型 动作冒险
- 语言 英文
- 环境 Win98/Me/2000/XP




老牌潜入游戏《细胞分裂》和《神偷》相继推出了续作，《合金装备3》与《细胞分裂3》也即将在年底发售，一波又一波的潜入游戏让玩家过足了间谍瘾，比起纯射击游戏里枪口的火光和满地的尸体碎片带来的快感，杀人只是潜入游戏中的一种手段，完成秘密任务才是最终目的，甚至，你根本不需要扣动扳机也可顺利过关。同样是满足个人英雄主义，动点脑筋比一味杀戮更具魅力，偷偷摸摸也比大摇大摆更富挑战，于是在新作未来之前，JoWood的《零点危机——无上荣誉》（以下简称《零点危机》）登场了。

### 300MB带来的音画感受

比起《合金装备2——实体》7GB的海量，《零点危机》300多MB的硬盘空间确实小得可怜，但游戏的音效和过场动画一样不马虎。从游戏开始将军大谈“拯救兄弟会”劣行、Cole乘坐直升机观察地表形态，到与总部无线电联络、偷听敌人对话，再到与BOSS针锋相对直至通关结局，足足穿插了数十分钟的过场动画，足见制作者的用心。不过游戏的画质平平，主角Cole Sullivan的造型很是笨重，穿着厚厚的迷彩服，面部涂抹着油彩，只能用憨态可掬来形容其尊容，远不及Raiden潇洒，也没有Garrett诡异。好在游戏采用了第三人称跟随视角，不会看到角色的正面，不然首先会被自己的外形吓一跳。然而正因为如此，视角恰恰成了《零点危机》的致命硬伤，作为秘密潜入类游戏，行动中没有主视角是其一大败笔，俯视着Cole在场景中窜来窜去，仿佛在打3D版的ARPG，可想而知，带入感有所欠缺。游戏中可用空格键切换到射击专用的主视角模式，但角色速度缓慢，视野也很小，不能用来移动，只适合远远地瞄准敌人爆头。喜欢四处冒险的玩家此次无缘世界旅行了，游戏从始至终都处在乌克兰的“拯救兄弟会”机构内部，穿过一个个令人眼花的仓库、兵营、厨房、计算机中心、实验室，除了跑步还是跑步，无法体验Fisher在火车上攀爬、楼层间滑索、草丛中潜行的刺激，从这个角度来说，《零点危机》更接近于《神偷》，与《合金装备》和《细胞分裂》相去较远。如果听游戏的音乐和音效，是为了增强游戏效果，让玩家感觉更真实，那么《零点危机》做到了。Loading音乐的兴奋，行动音乐的紧张，战斗音乐的激烈，足以使玩家全情投入。此外，游戏的音效并非可有可无，例如在第3关，Cole需要潜入敌人的计算机控制中心，但操作电脑之后，出现过场动画，反入侵装置启动，毒气开始弥漫整个房间，如果不在有限的2分钟内逃离，就会面临读档，这时就需要你把音箱的声音调大，打开之前获得的声音文件，仔细听，从中“听”出开门的密码，否则只有坐以待毙了。

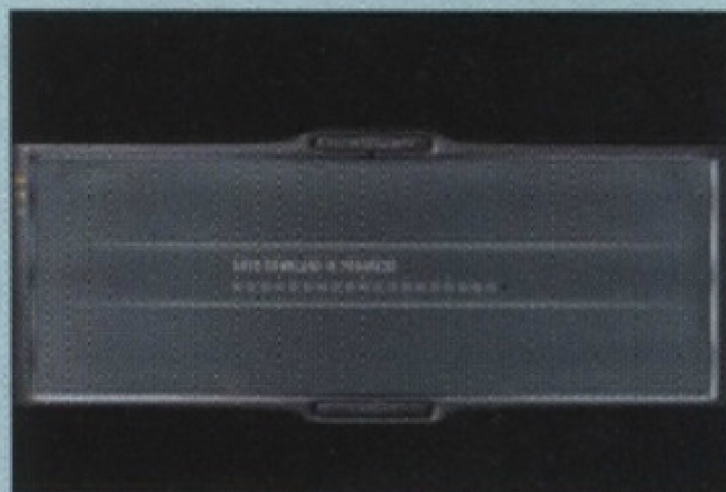

通往基地底层的大门。

### 潜行？杀戮？

游戏提供了丰富的武器，手枪、机关枪、霰弹枪、狙击枪和电棒，其中手枪配有次音速子弹和无声子弹，狙击枪也有次音速子弹。除了枪械，游戏辅助道具的种类也十分繁多，单单麻醉气体装置就有延时麻醉气体、遥控麻醉气体、动态感应麻醉气体3种。这些物品共同的特点就是制服敌人，不同于《细胞分裂》中五花八门的干扰弹、烟雾弹和摄像头，后者能创造许多有利的行动条件，也给游戏创造了许多乐趣。Cole使用的军用


又发现一条新机密。

望远镜远不如Fisher的光纤探测仪强大，仅仅能看到前方的环境，游戏中的第三人称视角已提供了相当大的视野范围，这样一个望远镜只能说是鸡肋。事实上，游戏中并没有可供藏身的黑暗角落，角色完全暴露在光亮之下，只有靠障碍物掩饰自己，地面上长长的影子只是装饰，墙上的电灯也无所谓把你出卖，更没有满地的地雷机关，夜视和热视功能根本无用武之地，敌人唯一可用的辅助设备就是偶尔客串的监视仪和满场景的报警器。监视仪很好躲避，在它偏向一边后，散步都可通过；而报警器除了刺耳的声音，并不会招来太多的敌人。


文件下载中。

习惯了《细胞分裂》操作的玩家在《零点危机》中可能会感到失望，角色的动作除了蹲下和跑步，几乎没有别的花样，不会贴着墙走，不会闪身，甚至不会跳跃，当然更不会攀缘、滚翻、劈腿等高难度动作了。没有了华丽的招式，Cole只能凭借武器与敌人正面冲突，当然，如果蹲着慢慢移向敌人再将其暗杀也行，前提是这种方式浪费时间，对于游戏中众多的敌人，很难一一使用，许多情况下，例如在一些开阔的场景，不被敌人发现是不可能的。由此可见，Cole较之Fisher和Garrett的盗窃者作风，更像是一个入侵者。如果你对自己的枪法有信心，不妨横冲直闯，把它当成第三人称版的《半条命——蓝色行动》来玩。JoWood的设计师们可能也看出了该作有偏离潜入游戏的趋势，于是在第2关，Cole无法使用枪械，只能找到一只暂时麻痹敌人的电棒，考验操作的时候到了。


二位打字员对我的到来全然不知。

游戏共设有8个任务，每关通过后都会显示成绩列表，其中过关时间、药包使用数、杀敌数、爆头数、暗杀数、准确率和警报触发数目都会成为评价指标，这有点类似《细胞分裂》。此外还有一项“发现机密数量”的指标，在进入计算机系统获得情报和发现秘密地点后都会提升该指标，这里很像《神偷》里搜寻的战利品，如果不理会这些战利品，同样不影响过关。当然，与任务相关的物品除外，例如第2关需要到仓库取出用于跟总部联络的无线电设备，而装有设备的箱子编号就在之前发现的文件里，没找到那份文件的玩家就准备用人工穷举法慢慢尝试吧。

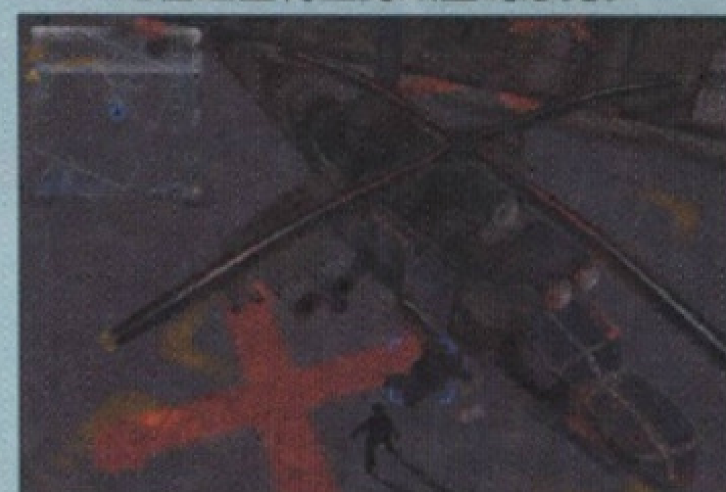

敌军的小礼堂。

## CORKY ZERO 哭笑不得的AI与仿真

游戏的射击精度很难掌握，除非在主视角射击模式下，让敌人站立不动随你开枪，否则很难出现爆头，移动中的敌人尤其难打，当敌人坐在椅子上或者躲在障碍物背后时，可能会出现零伤害，而他们攻击你却不存在这种情况，这是十分令人头疼的弊病。


站在这里有置身太空的感觉。

第2关由于没有枪械，需要偷窃一只电棒，存放电棒的房间有一个睡着的敌兵，轻手轻脚地进去取出电棒再出来，就不会惊醒他。当我执行第5关任务时，再次来到这个房间门口，发现他还在桌上趴着打鼾——有这样的敌人，能不轻松过关吗？如果说熟睡中敌人不会发觉你的潜入，那么清醒中的人呢？笔者使用Cole在两个操作计算机的敌兵身后足足转悠了5分钟，都没有被察觉，最后开枪击毙一个，另一个才缓缓地站起来掏枪还击。只要不使用慢行模式，通常的敌人都会敏锐地发觉你在接近，然后他们要做的并不是直接朝你扑来，而是奔向警报器，拉响警报并且振振有辞地呼援——不论周围有没有援兵。如果有援兵的话，周围一定范围的敌人会进入警觉状态，但未必知道你在哪里，你可继续杀掉拉警报的那个家伙再去收拾其他人。对于敌人的尸体，有搜查和搬运两种选择，搜查是补给的主要来源，而搬运就没有什么大的作用了，因为敌人发现尸体后，并不追根求源，只要你不出现在他们视野内，他们会在惊呼两声之后继续巡逻。更可笑的是，当巡逻的敌人再次来到尸体旁边，他仍然会俯下身子，检查一番，惊叹几声，接着又继续巡逻，好像什么事情都没有发生过。敌人巡逻的路线也一成不变，只是偶尔会点燃一根香烟细细品味。


伙计，在修直升机吗。

第7关，笔者操纵着Cole杀入敌人基地，这里有厨房、靶场、澡堂和卫生间等起居设施，看来已进入核心部位。这时，隔墙发现卫生间里的一个敌人正在马桶上方便，心想这下可杀他个措手不及，于是开门冲了进去，谁知那位仁兄“唰”地一下就站了起来，迅速掏枪应战，虽然干掉了他，可是本以为他至少应该先提裤子吧……真始料未及也！

## CORKY ZERO 尾声

**《零点危机》没有提供多人联机模式，这不能不说是一个巨大的遗憾，就在同为秘密潜入游戏的《明日潘多拉》大行全新联机对战之道时，《零点危机》却注定要在热心玩家们通关之后消失，没有联机就缺乏了生命力，或许它会在后续版本中改进现有的问题，也许这种介于射击与潜入之间的状态，才是设计者的初衷。**



《毁灭战士III》是当今电子娱乐技术的最新结晶，该系列最早由id Software公司在1993年推出首作，既是FPS类游戏的元老级经典，同时也是网络射击游戏的先驱。游戏大师约翰·卡麦克亲手为《毁灭战士III》编写了全新引擎，其画面质量及光影效果在当今PC游戏中首屈一指，角色模块与场景物体的无缝衔接配合支持最新环绕技术的音效足以创造出把玩家吓个半死的恐怖气氛。本作秉承id Software一贯坚持的三大特色——黑暗、金属感和恐惧，尤其黑暗因素已发挥到令人反感的地步，金属感完全吻合场景的特殊性，同时也进一步渲染了恐怖效果。这款游戏的真正魅力在于其引擎技术的先进性，其主线故事发生在《毁灭战士I》到《毁灭战士II》之间：公元2145年，人类有史以来最大的商业组织——联合宇宙公司（Union Aerospace Corporation）利用在火星发掘出的上古文明种族遗物研究各种不可思议的技术，贪婪使他们不顾任何禁忌，原本被上古文明种族封印的地狱之门终于被打开，来自地狱的魔族血洗了整个火星基地。身为海军陆战队小兵的主人公历经奋战击败众多妖魔鬼怪，最终以上古文明种族留下的灵魂盒将地狱再度封印。基于健康方面的考虑，笔者强烈建议未成年玩家不要尝试这款可能导致各种负面心理及生理影响的游戏。



# 毁灭战士III

## 你与地狱不得不说的故事

DOOM³



■贵州 yago



精品 总评 8.5

大众软件费评分级 POPSOFT 专家组

| 制作 | id Software |
|---|---|
| 发行 | Activision |
| 载体 | CD×3 |
| 类型 | 主视角射击 |
| 语言 | 英文 |
| 环境 | Win98/Me/2000/XP |

文化包容性：8.0　上手精通：7.5　画面：10　音效：9.0　创新：7.0　剧情：8.0

配置要求
CPU：Pentium IV 1.5GHz
内存：512M
显卡：64M
硬盘：2.2GB

## 01 火星城 Mars City

4409号太空运输船顺利降落在火星空港，船上下来两位身份显赫的客人，他们是来自地球UAC总部的特派领事Elliot Swann以及他的随从护卫Jack Campbell，而游戏的主人公，一名普普通通的海军陆战队候补小兵也和他们同船抵达火星。从那名维修人员身边的梯子上去，经过生化扫描安全检测后先来到接待前台，接待员把配发的PDA交给你，并让你尽快赶到海军陆战队指挥中心去向军士长Kelly报到。从右侧的金属梯道上去，在单轨电车站外偷听到Swann与UAC火星总监Malcolm Betruger博士的对话，看来UAC委员会对火星上频发的人员失踪事件和工作效率下降很不满意，Swann显然是来接管工作的，但Betruger博士却发出强硬威胁，声称马上就可以取得惊人的研究突破。走左侧那条暗道继续赶路，经过厕所和餐厅后来到有悬空路牌的房间，根据指示向右拐，沿途看到越来越多的海军陆战队员，最后进标有Marine HQ的门即可见到军士长Kelly。Kelly派你前往地下通讯站搜寻1名失踪的科学家，对话结束后立刻跟上门边的小蜘蛛机器人，这东西是个自动带路机，如果走得太慢它还会回身来找你。来到电梯间后机器人结束使命，走到标有Level 2的电梯按钮前，召来电梯后进入，按绿色键下去。

## 02 火星城地下 Mars City Underground

出电梯后可从保安柜领取手枪、电筒和护甲，进入工作区只管一路前进，途中注意搜集光碟等资料道具。与工作人员交谈会发现他们情绪都很低迷，不过这里实在是太黑了，即使有电筒也得小心慢行。跌跌撞撞来到密封气门处，按黄色键开启过渡舱室，很快你会发现自己终于能够看到真正的火星风景，赶在氧气耗尽之前迅速跑向对面的密封气门入口，这下终于进入了通讯站。乘电梯上2楼，在通讯控制室内找到科学家Ishii，他似乎在向地球总部发送警告信息，还念叨什么真有恶魔之类的话。突然间屏幕上发生巨大爆炸，整个火星基地一片混乱，红光闪过之后Ishii化作怪物扑来，小心门外还会冲入1名敌人。耳机中军士长Kelly下令，所有海军陆战队员立刻返回指挥中心集合，战友们的惨呼不断传来，看来情况严重。由密封气门返回，沿途到处是尸体，还有零星怪物躲在黑暗中伺机偷袭。在卡住的电子门附近按触摸屏打开铁板桥，过桥后找到PDA可用来打开旁边紧闭的电子门。在台阶下可找到一支霰弹枪，小心地面会突然下陷，准备迎战3只僵尸。在喷吐火焰的过道处你还会初次遭遇身形敏捷的高级变异怪物，这家伙会投掷火球。行进途中注意收集角落里的弹药补给，墙上的医疗箱可恢复主角生命值。第23号储藏柜密码为531，柜中有护甲和弹药。杀回到刚才领枪的保险柜，进去打开窗外的主门，坐电梯返回第2层。



打小鸡游戏得24000分后可获得一封嘲讽邮件。

## 03 火星城 Mars City

出电梯就有一场枪战，结束后发现无路可走。头顶突然传来声音，从放下的梯子爬上去可以看到一位名叫Roland的幸存工作人员。钻进狭窄的管线通道，最后掉入一间血迹斑斑的办公室，消灭怪物后拿取PDA和补给，在离开办公室的遭遇战中可缴获冲锋枪。到对面房间中找到一张ACO钥匙卡，用它可以打开台阶上的大门，几经拼杀来到标有Infirmary（医务室）的走廊，进医务室后从桌上获取医生PDA，得知密码347可打开017号储藏柜。进里间扫倒手术台上跳起来的僵尸，出门先向左走，蹲下从火舌下方爬过去可获得一名军士长的PDA。返回走右边那条路终于来到一片狼藉的指挥部，靠近屏幕可见到受困的军士长Kelly，他要你前往阿尔发试验室与Bravo小队会合，为了方便行动，他还提升了你的PDA通行证级别。到旁边的武器库里，查看军士长PDA中的邮件得知密码584，打开武器库后能拿就拿吧。然后沿原路折返，在T字路口转弯，升级后的通行证可打开原先无法开启的大门，出去当然又免不了一通打杀，餐厅和厕所里都有弹药补给。前面突然出现了那只可爱的小蜘蛛机器人，跟着它前进，你会发现它的火力也不弱。来到标有Administration的电梯前，乘电梯往下而去。



## 04 管理中心 Administration

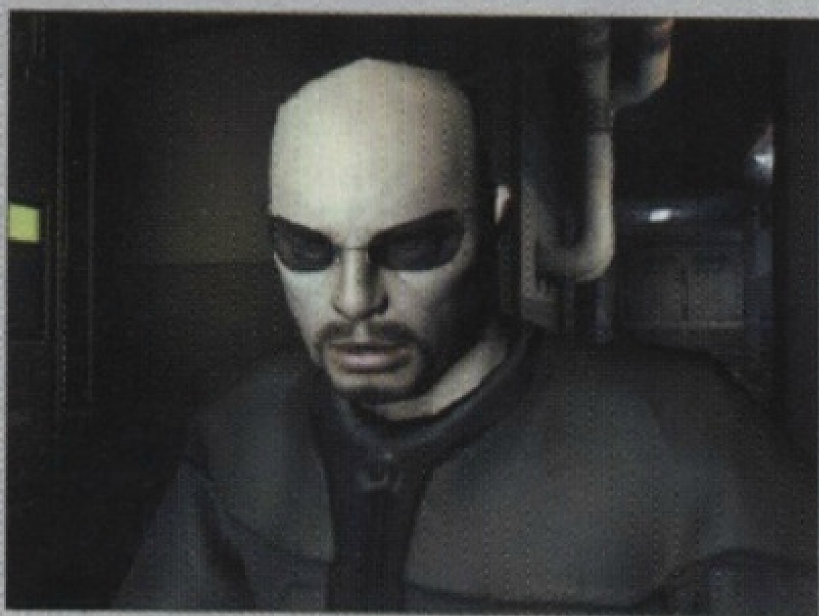
在电梯门外听到Betruger博士向Swann的摊牌和嘲讽，无奈之余的Swann准备采取特殊措施，看来这位领事也是有备而来。走左边进阿尔发试验室大门，枪战之后从过道办公室里拿取PDA和光碟。办公室里的013号储藏柜可用密码586打开，但旁边的安全门此时还暂时无法开启。继续前进，途中找到一位垂死的战友，在他身边有扇进入试验室中心区的安全门，只有试验室主任

William Banks的PDA才能打开它。返回电梯厅，有怪物砸开右边的破门冲出，消灭它们后进门探索，在大厅旁的控制间内打开安全门后，一只巨大的肉头怪惊天动地扑来，这时千万别省机枪子弹。从路尽头的台阶上去，来到主任办公室进门可看到右下方房间内Swann和Campbell在忙碌。再往前走，在一间血肉模糊还点着蜡烛的房间里获得William Banks的PDA，但四周埋伏的怪物也会杀出。查看PDA里的邮件记录，得知Betruger博士正在研究从地球运送来的古代宗教文物。返回电梯厅，再进阿尔发试验室，先从013号储藏柜旁的安全门进去，来到Swann等人刚才所在的房间，获得网络管理员的PDA。用桌面电脑登录网络均告失败，UAC火星分部完全与外界失去了联系。爬铁梯到刚才有怪物朝你扔油桶的台子上，跳下去回到战友遗体所在地，这次终于打开了通向阿尔发试验室中心区的大门。

## 05 阿尔发试验室1区 Alpha Labs Sector 1

出大门后在右侧控制室有终端可开启16号门，前方有更多怪物，可钻入有激光碎解仪的房间内，控制室另一侧门外的终端可打开碎解仪前方的维修门。从维修门钻进甬道，但要小心别被光束射中身体，在甬道尽头右侧有个红色小按钮，按下后打开一道暗门，出去消灭外面守敌，往左下楼梯来到机房。一扇小门外喷吐的火焰挡住去路，从背后的暗道里拐入另一间屋，操纵台上有新PDA，按终端可扑灭小门外火焰，然后继续在恐怖气氛中摸索前进。在天花板上悬挂有一具尸体的房间内，几只双头怪物会向你发动前后夹击，搞定它们后从地板上的洞口钻下去，遇到岔路口往左拐，上到地面后仔细点就能找到前进之路。穿过标有AL1 HO5的小门，很快来到有很多仪表的控制室，右边安全门需要特定身份PDA才能开启。先走左边，进去杀死隔间中冒出的怪物，从隔间里的铁梯爬上去，在这里可遇到另一名生存的科学家Kreitman，他仍在抢修出了故障的液压门。看准时机冲过上下降落的门闸，门外左侧就是Lipsitz的尸体和PDA。拿到PDA后从旁边天花板洞口跳下正好回到安全门前。进门会看到Swann与Campbell沿隔壁走道狂奔。消灭围上来的怪物后从医疗箱旁的门出去，走20号门，最后出22号门与众多双头怪激战，通向Sector 2区的电梯就在旁边。





前来接管火星工作的特使Swann。



找到了这位不知所云的科学家。

## 06 阿尔发试验室2区 Alpha Labs Sector 2

一出电梯照例有战斗，上台阶后发现前面门被打坏。从厕所里的梯子爬上屋顶，又钻通风口，沿途有岔路可拾取弹药。从通风口尽头跳下，来到打坏的门另一侧，CP 01号门内有新PDA，还可查看各处地点的视频监控，工程冷却控制室中隐约有人。从AL2 004门出去，外面走廊遭破坏，进入后氧气会迅速耗尽。从走廊尽头的门进去，在控制室中可找到新PDA，此时军士长Kelly命令你穿过工程区寻找通向Sector 2的入口。穿过标有Engineering的小门，一路杀到升降平台处，降到下一层后与幸存的科学家Edwards相遇，跟着他在黑暗中穿行，沿途遭遇怪物时努力保证他的安全。从铁梯爬上平台后，用密码102打开39号储藏柜，然后从对面门离开。外面走廊尽头的门又坏了，跳入走廊一侧的凹处，沿着狭窄的管线通道爬

### 武器一览

**拳头：** 一双肉拳威力平平，只在主角服用强化药剂后才有使用机会。键位：1
**手枪：** 初期武器，射击精度高，打蜘蛛怪最合适。键位：2
**霰弹枪：** 高效率的近距作战之王，贴近妖怪照准头部一发即可毙命。键位：3
**冲锋枪：** 高射速的中等威力武器，适合与敌人进行中远距离对射。键位：4
**转管机枪：** 对中远距离上移动速度慢的敌人效果最好，缺点是首发开火慢，弹药消耗太快。键位：5
**手雷：** 按下发射钮越久扔得越远，但小心3秒钟后这东西会自行爆炸。键位：6
**电浆冲锋枪：** 性能全面的好武器，威力大，射速高，但对付高速移动的敌人略微吃力。键位：7
**火箭筒：** 经典品牌装备，小心不要用它攻击近处敌人，否则爆炸会伤及自己。键位：8
**BFG9000：** 发射时扣住扳机时间越长威力越大，但太高时会自爆，爆炸光线所照射到的非BOSS怪物全灭。键位：9
**电锯：** 适合对付近身肉搏的灵巧型敌人，只需左右微摆敌人就会五脏俱裂。键位：0
**手电筒：** 不算真正武器，但比任何武器都重要，黑暗中赶路全靠它。按右键可砸击近身怪物，但威力很小。键位：F
**灵魂盒：** 类似血滴子的上古神兵，以其它武器杀死5个怪物后可使用它1次。键位：Q



幸存的女工作人员突然化作恶魔。



恐怖僵尸扑面而来。

到有医疗箱的房间，使用旁边终端打开工作梯，大量的蜘蛛形怪物随即从四周涌出。从梯子爬上平台，打开左面黄色传送舱大门，进去后点按钮即可前往Sector 3区。

## 07 阿尔发试验室3区 Alpha Labs Sector 3

离开传送舱，消灭几个持枪的敌人后沿路前进，在走廊里先进右边标有UAC的门。先拿台上的PDA，然后用控制台上的触屏控制机械爪，将外面大厅里两个泄漏毒气的燃料桶提起丢入垃圾口。从走廊尽头入口来到大厅，拿取地面上的钥匙卡，穿门而过还能找到新PDA，47号储藏柜密码是123。按旁边的升降梯电钮会有几个敌人乘平台上来，干掉他们后沿原路返回走廊，从控制室对面的岔道进去，用钥匙卡开门迎战敌人。附近48号储藏柜密码仍然是123。从标有AL2 HO4的门出去，走左侧那条红灯闪烁的鬼影小道可获得转管机枪，回来时两边隔间会有大量妖怪扑出。回到小控制室后点一下触摸屏上的最后一项，看到3号大门也被打开。接着从AL2 HO5门离开，乘升降平台下来，但平台快到底时发生故障，只好跳下来消灭涌出的怪物。在有肉头怪的房间里前方电子门损坏，从旁边玻璃窗跳进去，49号储藏柜密码还是123，最后进传送舱前往Sector 4区继续寻找Bravo小队。

## 08 阿尔发试验室4区 Alpha Labs Sector 4

当前任务是尽快赶到Enpro电站，途中会遇到一位受困循环舱的科学家，按触摸屏上的OPEN CHAMBER将其释放，如果错按成激活键就会出人命。从电梯间乘电梯下去与这位Kaczynski博士会合，他告诉你这附近的电脑都出了故障，博士身边有台电脑可开启循环舱安全门，从控制台上拿到PDA和光碟后离开。穿过博士刚才受困的循环舱，经过几场战斗后沿着向上的铁梯回到第2层。路的尽头有两扇门，左边那扇进去后是死路，但在尽头会发生幻觉，有个神秘的声音在你耳边响起，返回时注意墙上凹槽会出现弹药补给。进右边那扇门后Kelly告诉你目前只有两条路可通向电站：一是启动EFR系统，二是打开维修梯。两条路各有利弊，在门外触摸屏上根据自己的选择按下相应选项。如果启动EFR系统，先用加速跑跳到对面平台上，接着跳到不断旋转的天桥上，然后先跳到右边门内启动EFR程序。回来时前方原本亮红灯的门变成绿灯，最终回到天桥上加速跑跳进门。消灭门内敌人后登上旁边不断出现的移动平台，小心别被沿途晃动的吊挂零件砸下去，拐弯处旋转的黄色钢臂将考验你下蹲和跳跃的功夫。当平台下降后从左侧门进去，到控制台启动4根磁场臂，小心地从它们中间跳到对面去。出口附近有个触屏开关可打开货仓门，出门乘移动平台上去，如果不想被两边的伸缩臂砸成肉酱最好赶紧蹲下，然后跳入打开的货仓与敌人展开激战。经过一段走廊时会看见下面Campbell正与怪物战斗，很快来到洞穴入口，欢迎你的是蜘蛛女王，操起转管机枪上吧，战斗结束后进传送舱前往电站。如果玩家选择打开维修梯就不用跳来跳去，但途中会遭遇大量敌人，用密码651可打开64号储





藏柜，最后还是与蜘蛛女王决斗。

## 09 电站 Enpro Plant

Bravo小队在搜寻中与怪物发生激战，流弹引发爆炸导致反应堆2号冷却棒受损，如不即时修复冷却棒可能会有更大麻烦。Kelly来电通知你Bravo小队已全灭，你是大家唯一的希望了。前进途中激活一只机器人，跟着这小家伙来到控制室里启动管道检查程序，右侧台子上还有PDA。继续跟着机器人在黑暗中穿行，它的灯光和机枪会给你极大帮助，机器人停住点附近的升降平台坏了，从走道另一头的梯子爬上去，进控制室会目睹女工人员化身为悬浮骷髅头，消灭它们后开启安全门和工作梯，从台子上的PDA里获悉旁边63号储藏柜密码为972，打开即可获得等离子枪。出门干掉更多骷髅头后从搭建的平桥上过去，来到反应堆旁沿着天桥走，开始有扇门无法打开，继续前行乘升降平台下去。几经战斗后终于赶到正在熊熊燃烧的冷却棒旁，到控制室里按下按键更换冷却棒，从旁边的闭路监视器上看到Swann二人正在寻找乘坐军用运输车的钥匙卡。沿原路返回第1座反应堆处，刚才打不开的门现在开了，进去由暗道来到等离子控制室，最后下到等离子仓库，从那些桶中间穿过去，出来之后会遇到一名海军陆战队员，这位战友把运输车钥匙卡交给你后就牺牲了。仔细在红灯闪烁的地方寻找可发现PDA，从中获悉等离子仓库的密码是734。附近有扇密封气门，开启后前往交通站。

## 10 转运站 Communications Transfer

打开密封门后暴露在火星大气中，迅速跑到对面大门，真正的入口在右侧巷道中，如果氧气不够可拾取大门旁的气瓶。进去后Kelly来电要你尽快赶到通讯站，与群敌激战后从管线通道爬进去，里面说不出的阴森恐怖。从铁梯再次爬出气密门，下面有大量蜘蛛怪，你必须赶在氧气耗尽前冲到另一头的升降平台逃上去。经过运输车道后来到堆有很多箱子的地方，旁边小房子里可获得链锯和新PDA，大量手持链锯的僵尸也会现身。有了PDA即可进对面的门，里面尽头的电梯电力不足，从过道中另一扇门出去，穿过燃烧的地板再从梯子爬上去，现在要开启服务电梯抵达上层控制室，但必须先搞到启动小平台的PDA。从平台控制器左边门进去，在一片狼藉的走道里边战边走，在右端门外可获得PDA。从附近的2号控制器召来移动小平台，上去后用手动控制让小平台行驶到1号和2号控制器之间的岔道口，途中会有悬浮巨脑魔截击。在这里

### 怪物一览

**魔祭司（ArchVile）**：双手各持一火球，可实施远程攻击，并能召唤更多怪物，战斗中必须先干掉它。
**巨脑魔（Cacodemon）**：令人头痛的飞行怪物，可发射爆炸火球，生命值也较高。
**电锯僵尸（Chainsaw Zombie）**：狂热的近战者，很远就能听到它们手中电锯的轰鸣声。
**童天使（Cherub）**：童首蜂身的小型怪物，移动极其灵活，声音也让人不寒而栗。
**勇士僵尸（Commando Zombie）**：它们有时手里拿的是转管机枪，有时是长长的肉鞭，后者尤其难对付。
**牛魔王（CyberDemon）**：本作最终BOSS，除了人长得帅基本没什么缺点，只能用灵魂盒对付。
**火焰僵尸（Flaming Zombie）**：千万不要让它靠近，近距离内力争一枪将其毙命。
**守护者（Guardian）**：镇守地狱的BOSS，刀枪不入，但可惜是个瞎子，需依靠飞行小怪提供侦察。
**地狱骑士（Hell Knight）**：威力强大的高级别怪物，BFG都很难一发拿下，用灵魂盒可轻松收拾它。
**火球精（Imp）**：初中期的常见怪物，会抛火球还会扑跳冲击，可在近距离一霰弹搞定。
**骷髅头（Lost Soul）**：成群出现的空中怪物，生命值不高，移动速度快，很容易就能把你撞下深渊。
**双面怪（Maggot）**：非常灵活的突击型敌人，用高射速武器可以很快解决。
**象鼻怪（Mancubus）**：双手装备等离子火炮的坦克型怪物，可利用其速度慢的弱点与其绕圈子。
**肉头怪（Pinky Demon）**：活像一条肥胖过度的沙皮狗，惊天动地的恐惧效果远大于其攻击效果。
**导弹骷髅（Revenant）**：双肩装备寻热导弹发射器，尽管生命值不高但攻击力不容忽视。
**破坏者（Sabaoth）**：由军士长Kelly改造而来的半人半坦克型BOSS，千万小心避开它手中的BFG9000。
**蜘蛛怪（Tick）**：从金属管道中成群涌出的可怕东西，它们的威力在于群体攻击。
**高级蜘蛛怪（Trite）**：与前者外形相似，也采用四面八方的怪海攻击，唯一区别是能跳跃攻击。
**蜘蛛女王（Vagary）**：早期遇到的第1位BOSS，远近都有两把刷子，只能靠硬功夫才能打败她。
**传真魔（Wraith）**：使用传真术神出鬼没的怪物，通过闪光判断它们的现身地，然后贴近，一霰弹搞定。
**僵尸（Zombies）**：慢速移动的大众型怪物，主要用来吓人，手枪即可搞定。
**士兵僵尸（Z-Sector）**：由海军陆战队员变成的僵尸，手持枪械攻击，擅长利用掩蔽物作战。

按上升键来到2楼，很快就可在附近找到打开服务电梯的触摸屏。下来乘小平台直接开往3号控制器，进去后有扇门前地板会下陷，下面有个法宝可在短时间内提高你的移动速度和肉搏攻击力量，利用它徒手轻松收拾附近的怪物。打开气密门又来到外面，不要与发射火箭的巨脑魔缠斗，加速冲向对面，气密门入口在大门左侧。

## 11 通讯站 Communications

Kelly催促你尽快找到通讯主控室，将火星上发生的灾难报告给行星轨道舰队。出气密门后乘电梯径直来到3楼，在中央控制台触摸屏上开启通讯室入口，单轨天桥门还无法开启。消灭出现的怪物后从标有Communications的门进去，当心前面有个持枪敌人还拿有防弹盾，几番厮杀后终于来到通讯主控室，但Kelly告诉你由于Swann等人的愚蠢错误，主通讯系统动力不足，无法正常运作，只有赶到卫星控制中心去发送消息了。拿到操纵台上的PDA后从进来的门离开，上台阶后通向工程区的那扇门现在可以打开了，进去接受一顿前后夹击的欢迎后乘升降平台下去，继续杀开一条血路前进。有伸缩液压杆来回运作的地方要低身钻过去，



乘坐单轨电车行驶在火星表面。

找到升降平台后上去，途中有扇门前可拾到新PDA。先进对面标有Security Unit K8的门，查看刚才得到的PDA，用密码246打开54号储藏柜，最后按控制台上的触摸屏启动一只小机器人。跟着这位“小强”一路耀武扬威前进，等小家伙收工时你已站在了通向卫星控制中心的电梯门前。进电梯后Kelly警告你Swann等人可能就在附近，出门得到新PDA，自己的通行证级别也再次提升。很快来到卫星控制中心，正当你要向舰队发送加密信息时，Swann出现在屏幕上企图说服你暂不要向外界透露这里发生的一切，触摸屏上会出现是否发送信息的选择，由玩家自己决定。无论是否发送，下一步都要赶到德尔塔试验室区去。沿原路返回3楼中央控制台，单轨天桥入口此时已打开。

## 12 单轨天桥 Monorail Skybridge

刚出来眼前的天桥就发生坍塌，沿着残骸跳到地面，赶在氧气耗尽前冲进右侧气密门。前面又出现了发射火箭的骷髅怪，各位只管见怪杀怪见门开门，乘电梯下到底层后仍然是一条单线往前走，途中伏兵多如牛毛不需多说。系统告知排污泵发生故障，必须找到控制台解决问题。于是找到控制台开启维修梯，同时拿取旁边的PDA和光盘，然后从右边放下的维修梯爬上去。从控制室窗口跳到排污泵的管子上，走右边那根到对面平台上启动紧急关闭程序，下面堆积的有毒污物很快全部排光。通过后进水泵右侧那扇门，没走多久就进入一段岩洞，里面还有很多蜘蛛怪。接着闯到一处积有大量污物的地方，踩着石板跳到右边入口进门，在门内不远处台子上可发现新PDA，走到左边取得火箭发射器。从左边门出去，打开气密门后先解决天桥上的火箭怪，然后杀进右侧小屋，借助箱子堆跳上屋顶天桥，天桥尽头有扇气密门可供逃生。



## 13 循环处理2区 Recycling-Sector 2

出气密门进对面控制室，拿取台上PDA后按下主泵重启键，屏幕上突然出现Betruger博士，他声称自己找到了新的信仰，还要将整个地球也带入地狱，并威胁你，说再怎么警告都来不及了，之后又是一场混战。借助伸缩的液压臂跳上天桥，附近一扇门里有弹药，补充后走另一扇门离开，路

## 密码速查

在游戏中可发现很多火星基地工作人员丢下的PDA，这些PDA中通常有语音工作报告和使用者的电子邮件记录，逐项查看或细听录音可获取打开相应存储箱的密码。为方便玩家，以下列出所有存储箱的密码速查表，一些重要安全门的通行密码收录于任务篇中。另外，初期火星城地下区的灭火阀密码为842，管理中心区和德尔塔2B区各有一个无编号的MartianBuddy存储箱，玩家需上网访问www.martianbuddy.com网站才能拿到开箱密码0508。

| 存储箱 | 密码 | 所在关卡 |
|---|---|---|
| 001 | 396 | 火星城 |
| 003 | 483 | 循环处理2区 |
| 009 | 752 | 阿尔发试验室1区 |
| 013 | 586 | 管理中心 |
| 017 | 347 | 火星城 |
| 023 | 531 | 火星城地下 |
| 038 | 409 | 阿尔发试验室2区 |
| 039 | 102 | 阿尔发试验室2区 |
| 047 | 123 | 阿尔发试验室3区 |
| 048 | 123 | 阿尔发试验室3区 |
| 049 | 123 | 阿尔发试验室3区 |
| 054 | 246 | 通讯站 |
| 054 | 142 | 单轨电车 |
| 063 | 972 | 电站 |
| 064 | 651 | 阿尔发试验室4区 |
| 078 | 364 | 单轨电车 |
| 079 | 364 | 单轨电车 |
| 103 | 259 | 德尔塔试验室2B区 |
| 104 | 579 | 德尔塔试验室4区 |
| 112 | 538 | 德尔塔试验室2A区 |
| 114 | 715 | 德尔塔试验室2A区 |
| 116 | 972 | 德尔塔试验室2A区 |
| 116 | 624 | 德尔塔试验室2B区 |
| 117 | 624 | 德尔塔试验室2B区 |
| 213 | 371 | 德尔塔试验室2B区 |
| 21D | 298 | 德尔塔试验室1区 |
| 317 | 841 | 德尔塔试验室4区 |
| 386 | 836 | 德尔塔试验室3区 |
| 387 | 836 | 德尔塔试验室3区 |
| 452 | 571 | 中央处理区 |
| 666 | 372 | 德尔塔试验室2B区 |
| 669 | 468 | 中央处理区 |

上003号储藏箱密码为483。Betruger博士丧心病狂地启动了毒气排放程序，必须尽快找到空气净化系统控制台。拐入旁边通道进入地下管道室，先找到一处天桥上的触摸屏排走下面通道内的毒气，然后即可穿过通道，从另一头出来后会遭遇童首蜂身的新怪物童天使，乘升降平台下到荒地，还会撞上双手均为火箭发射器的象鼻怪。杀死它们后从天桥上的门进去，突然空气中毒气浓度大增，你必须赶在生命值耗尽前按下走廊上3个触摸屏开关阻止毒气继续排入。拿取走道尽头处的PDA后出门，你发现自己又回到了003号储藏箱里，不过这时通向单轨火车的传送舱门已能打开。

## 14 单轨电车 Monorail

Betruger偷袭军士长Kelly得手并对其进行改造，这边主人公也来到了单轨电车站。先在站台上转转，拿到PDA和弹药补给后上车出发。这时车厢里冒出另一位幸存者Ryan，他告诉你自己的同伴前去打探情况却有去无回。单轨车在SITE 2站台停下，前方气密门发生故障挡住了去路。进站台大门迎战群敌，敌人中多了一种右手持鞭的僵尸。先在附近找到一张PDA，然后到楼上控制室里拿取另一张PDA，调查两份PDA后用密码826手动开启轨道气密门，旁边的054号储藏柜密码是142。杀回单轨电车上继续前进，眼看来到德尔塔试验室区突然电车倾覆。离开燃烧残骸，由旁边铁梯爬上站台，从右侧不远处门进去，绕到后面的小站台上2楼值班室拿


地狱骑士抓住了一名逃跑的科学家。


准备进入基地CPU核心区。

取PDA，漆黑的走廊里Betruger发出恶狠狠的命令，让手下妖怪消灭你，但它们哪里是你的对手。过天桥后要小心，启动的自动机关炮会横扫一切，冲入对面办公室中等它消灭附近出现的怪物后再将其关闭。隔壁并列两座储藏柜的密码都是364，拿取补给后从自动机关炮后面的传送舱离开。

## 15 德尔塔试验室1区 Delta Labs-Sector 1

来到德尔塔试验室第1层，这里也是一片狼藉，首先得恢复动力电源。从尸体堆中拾取PDA，从安全门前右侧的玻璃窗跳进去，来到主控台上按触摸屏后发现还需要数据传输器才能启动系统。往回走，从崩开的地板漏洞下去，出来后来到主大厅，在有一大滩血渍的地方从一具尸体上获得数据传输器，返回主控台完成第1步，接下来要赶往反应堆控制室。再到发现数据传输器的地方，右侧门里可得到补给。从左侧门出去，一路杀到堆放箱子的仓库中，身后扑出的怪物会打开一条暗道。钻进去来到小货仓，用密码298打开210号储藏柜。然后到2号隧道，在隧道尽头有条路通向反应堆维修室。坐升降平台下来再走一段就到了反应堆，爬上铁梯后直接进对面的门，左拐即可抵达控制室，启动电源后从隔壁梯子上楼，爬到最高层后到反应堆叶片前可找到新PDA。



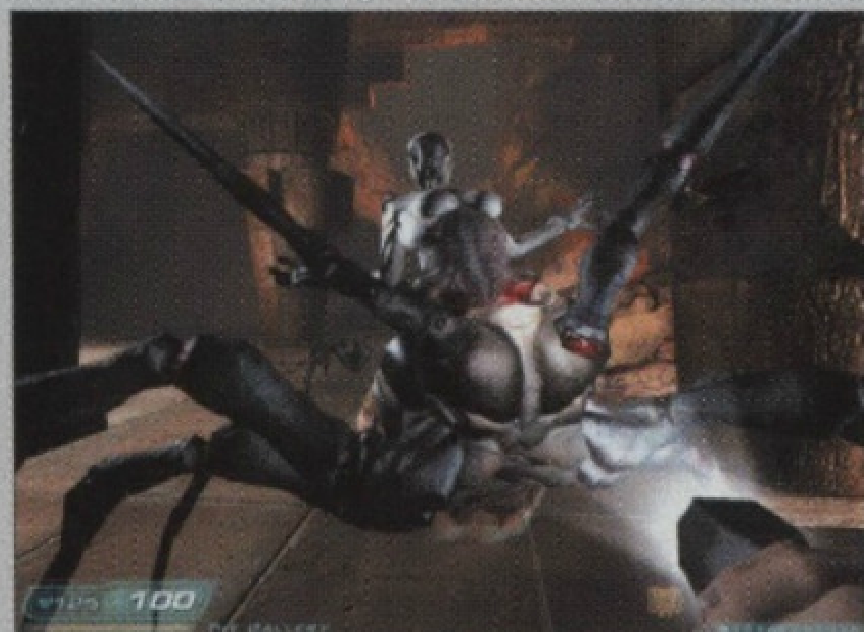
回到反应堆控制室，用PDA打开背后那扇门，经过多次上上下下最终回到发现数据传输器处，回主大厅乘坐电梯前往第2层。

## 16 德尔塔试验室2A区 Delta Labs-Sector 2A

离开电梯后绕行回廊来到主大厅，左边门通向厕所，乘右边电梯上到2楼资料室，在办公桌上可得到新PDA。穿过走廊进正对面标有Sector 4的门，从烟雾缭绕的过道里跳过几个箱子后来到传送测试室，幸存的科学家McCormick告诉你，Betruger博士企图利用上古时代的神秘古物作祟，但附近所有通道都被爆炸阻塞，只能利用物质传送仪通过，而启动物质传送仪必须先找到等离子电池。返回走廊发现两侧的门现在都能通行了，先进标有Operations的Sector 2号门，走右边来到有很多办公间的地方，从打碎的玻璃窗钻入一间办公室得到新PDA，内有打开112号储藏柜的密码538。办公区尽头的安全门无法打开，返回走廊再进对面标有Bio Labs的Sector 3号门，进去后看到右边屋内毒气四溢，走左边一路杀到墙上有九宫格存储柜的地方，按操纵台上的3键，机械臂会将3号柜取下，然后再按3键并迅速跳到3号柜上，机械臂会把你和存储柜一起抬到空中，这样你才能跳到旁边墙的缘架上。钻入缘架上的通道来到安全区，调查此前得到的安全主任Michael Abrams的PDA，听工作报告获悉他办公室开门密码为901，再看电子邮件得知，由于按键故障，0已经被更改为3，用931进入他的办公室后得到本作绝世神兵BFG9000。继续前进到办公室，调查左边台子上的电脑获悉116号储藏柜密码为972，接着按右边桌上的电脑，排走隔壁屋内毒气，然后进去操作电脑打开Sector 2区的所有门。再回Sector 2区果然发现所有办公室的门都开了，在第1间办公室里可拿到新PDA。进办公区尽头安全门来到标有SERVER的房间，进门后在右手看到的那个圆柱形东东就是等离子电池，旁边114号储藏柜密码是715。拿上电池回去找McCormick，对话后走左边门到传送台处，体验一下UAC最新的物质传送技术吧。



BFG9000在手，世界我有。



黑暗中蜘蛛女王发动群体攻击。

## 17 德尔塔试验室2B区 Delta Labs-Sector 2B

离开传送台后在附近控制室里找到一把电子钥匙，用它可打开通向生化试验部的安全门，进去后在操纵台上打开2号仓库门，里面有医疗箱和部分弹药补给。再进4号仓库，在103号储藏柜附近得到新PDA，获悉密码为259。穿过血渍斑斑的中央通道乘升降平台上到2楼，从管线通道里爬到样本研究试验室，遇到正在研究僵尸的Michaels医生，他告诉你隔壁的216和217储藏箱密码是624。跳过一堆箱子后杀到控制中心，在样本室里走右边门可听到有人呼救，打开右侧的维修门到下面，但怪物还是先一步杀害了这名工作人员，拿上他的PDA返回地面。很快来到漆黑一片的样本运送轨附近，按操作屏启动样本罐运送程序，借着这点光跟随样本罐前进，沿途当然免不了战斗，来到控制间后用密码371打开213号储藏柜。穿门而过继续跟上样本罐来到升降平台前，这附近还有一个门可通向样本室。乘升降平台到2楼，杀到分析室后得到PDA和光碟，调查PDA得知那件上古时代的神秘古物灵魂盒（Soul Cube）竟然是一件武器，而此时分析台上的灵魂盒也早



已不知去向。666号储藏柜上贴有一张纸条写着密码372，但小心里面可不是弹药。赶紧沿路追下去，从办公室里得到新PDA，用密码725打开07号仓库门，里面有个没有标号的储藏柜，密码为0508，柜子里有一把BFG9000。根据PDA中的提示，用密码463进入前往第3区的传送舱。

## 18 德尔塔试验室3区 Delta Labs-Sector 3

在安全控制室内找到触摸屏打开通向1号试验室的大门，在卫生间里与怪友们小聚片刻后到办公室里拿取PDA，在前面控制室里还能得到另一PDA。在触摸屏上按下Cycle Chamber键进标有Chamber 1的门，前面386和387号储藏柜密码均为836。进入传送厅后，右边门内上楼通道被阻塞，返回厅内启动旁边控制台上两台电脑，选择传送目的地为Balcony，然后登上传送台瞬间被传送到2楼。来到终端控制室，一场恶战后先到安全控制里开启大门开关，接着进那扇血渍大门，消灭所有怪物后从地板上的漏洞钻进去。爬出来后先进标有03-3仓库门旁的那扇门，启动电脑上的Cycle Chamber项，然后沿右侧通道来到楼上2号传送厅。按老规矩启动控制台上两台电脑，选择第2或第3项都可，然后上传送台走人。经过公共区的战斗后发现前方天桥被炸断，从右边走廊来到3号试验室，走左边从维修梯下去打开控制室里电脑





诡异的地狱封印之门。



小个主角打败大个BOSS。

上的Cycle Chamber项，返回可进右边门，经过扫描检测后来到3号传送厅，启动机器选择第1项EXIT，被传送到刚才看到的断桥对面，进传送舱过关。

## 19 德尔塔试验室4区 Delta Labs-Sector 4

开始迎面来了不少电锯怪，在尸堆中找到新PDA，绕进安全控制室里用密码579打开104号储藏柜。不久后，来到4号传送厅，突然传送台上红光闪现，一位借助传送术逃遁的科学家被红光中追出的两只恶魔骑士杀害，然后该你上场对付那两只恶魔了，掏出最厉害的家伙玩命吧，战斗结束后传送器突然将你拉入虚空之中。

## 20 地狱 Hell

居然来到了地狱！但身上的武器都没了，拾起旁边的手枪和霰弹枪走上台阶，贴近光柱后你被囚笼送到一个平台上，努力以最少弹药解决围上来的怪物。没了电筒走路务必小心点，沿石块铺砌的路进入正面的洞窟中，试探着向左侧摸索前进，到有灯光的地方后一只恶魔会穿过砖墙向你发动攻击。消灭恶魔后从右侧凹处拿取电锯，钻进重新裂开的砖墙，进左右两侧密室，利用柱子与敌周旋，同时拿取转管机枪。返回大厅会看到墙上又裂开两个口子，消灭骷髅头后从裂口出去，外面是一座悬浮石块组成的天桥，无数蝌蚪状的怨灵由下往上直冲，阴暗光线中你会看到这些石块还在上下晃动，存盘后小心跳过去。石块上铭文符号发出的金色光芒多少可以起到指路的作用，最黑的地方可以用转管机枪开火照明。逃进尽头左端的隧道后准备迎战更多骷髅头和象鼻怪，打死象鼻怪后可看到地面有圆形红色符咒，上面还有把电浆冲锋枪，踩上去会被送到另一处黑暗洞窟中。这里有很多柱子可用来与恶魔骑士周旋，跟随地面上金色铭文符号一直走。在大门前获得PDA并补充弹药，然后进入点有蜡烛的鬼屋，右拐来到一座有地狱铁锤反复砸下的天桥，看准时机从升起的铁锤下穿过，加速跳到对岸继续跟随灯火前进。沿着台阶上楼，经过无数次存盘及无数次怪物的欢迎后终于来到又一根光柱前，再存一次盘后即可上前去会地狱守护者。这位山猪般的大哥刀枪不入，尽量躲开它，注意它头上有几只飞行小怪负责侦察，用火箭筒迅速干掉它们后，天空中会出现一个闪光球，里面冒出新的飞行小怪，迅速向光球发射火箭，只要摧毁它就能打败守护者。从守护者尸体旁拿取灵魂盒，这件上古兵器发出低沉怪异的女音，她许诺帮助你对抗恶魔，但要你随时注意倾听她的呼唤。进传送光柱返回本关开始处，按下传送电脑上的按键返回德尔塔试验室。

## 21 德尔塔试验室5区 Delta Labs-Sector 5

离开传送台后又听到Betruger博士的狞笑，他肆无忌惮地宣称虽然你几乎摧毁了地狱，但他仍然能利用从地球赶来的人类星际舰队在地球上重建地狱。拿取武器后从传送台正对面地板的洞口下去，在洞口又重新获得手电筒，出来后先到附近转转收，集武器弹药，然后再打开离洞口最近的门进去，前方还是那座断桥。走右边通道，解决大量蜘蛛怪后从电梯井内的铁梯爬上去，钻入通风口中，最后来到德尔塔维修隧道。从升降平台下到系统管理区，然后又乘电梯上2楼，在中央大厅见到奄奄一息的Swann，他告诉你军士长Kelly已经被害，Betruger博士企图建立新的地狱之门，如果不在星际舰队赶到之前彻底关闭地狱之门，那地球也将万劫不复。拿起Swann的PDA从隔壁房间的地板洞钻下去，打开维修梯后沿着梯子来到德尔塔主大厅，用Swann的PDA打开CPU ACCESS通道门，进入传送舱前往下一关。

## 22 中央处理区 Central Processing

经过通道旁的小屋来到主入口大厅，屋内452号储藏柜密码是571。从右侧唯一能进的那扇门出去，经过类似地狱里的悬浮天桥抵达安全控制室。消灭大堆怪物后在角落里的一台电脑上打开维修暗道门，蹲下钻入暗道可拿到新PDA，听录音报告得知进入Lab A的密码是627。返回主入口大厅用密码进入Lab A，突然眼前出现幻象，脚下地板碎落只剩几块，小心跳到对面继续赶路。在主机房尽头的操纵台上得到新PDA，跳到外面悬浮台上拿取火箭筒。沿原路返回主机房，这里有部电梯，乘它上到2楼机房，再坐电梯到3楼路由器室。在路由室里穿过两道门后到达669号储藏柜，用密码468打开获取弹药护甲，旁边打开的009号储藏柜里放着你正寻找的电子门面板更换备件。返回一楼主入口大厅，走近那扇带红色向下箭头面板的电子门，自动更换面板后进门。进去找电梯，下到地下主CPU室，没走几步就看到Swann的护卫Campbell倒在地上，他念叨着“找到它们，我的枪”后就此断气，看来恶魔们

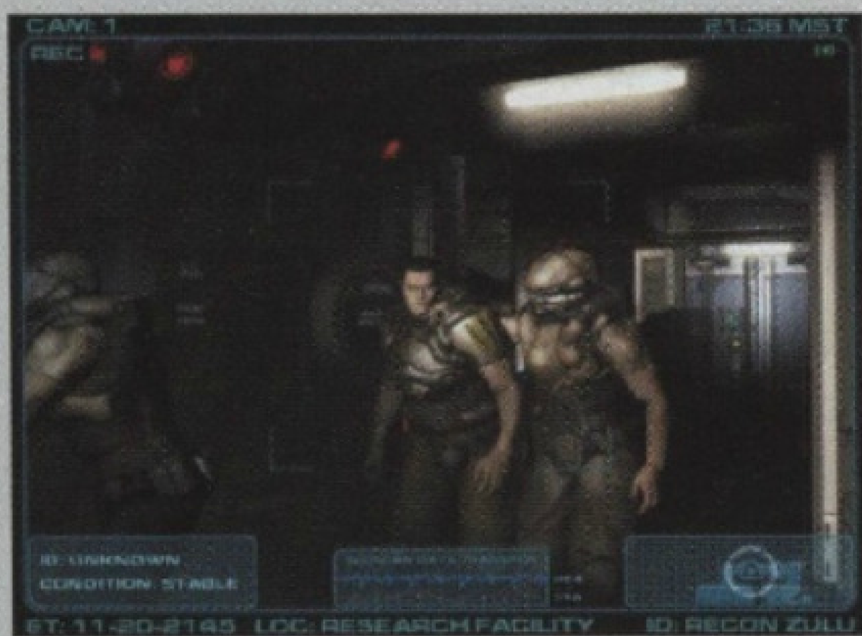
也有了BFG9000。前面就是传送舱，从附近地板入口可进入库房拿取弹药补给，最后进传送舱继续追寻。

## 23 中央服务器库 Central Server Banks

Betruger这个老家伙不断用阴森恐怖的低语威胁要杀死你，出传送舱后在走廊里和神出鬼没的怪物们周旋，弹药不够就用灵魂盒。绕到走廊后面的机房，利用门边电钮可放下吊桥。吊桥尽头的电脑可控制吊桥悬臂旋转到4个方向入口，最上面的Central Processing现在还无进入权限。先到Server Bank，沿着通道下楼，最终在办公室里找到新PDA。返回天桥，现在可以去Central Processing了，如果弹药不够可先去Storage补充。沿途拿取BFG9000说明光碟，再走几步就见到了Kelly军士长，可怜的前长官被Betruger改造成了半人半坦克的怪物，手上一杆BFG9000异常恐怖。利用柱子躲开Kelly的致命攻击，耐心用火箭筒或灵魂盒还击，打倒他后重新获得BFG9000。战斗结束后进Kelly出来的库房，从左侧暗道钻进去，沿管道滑到地面上，乘电梯过关。

## 24 3号点 Site 3

出电梯没走两步就遇上地狱骑士和传真魔，消灭它们后进左边门，现在的目标是获得本区安全通行证。进标有GARAGE的门，所过之处鬼气森森妖魔频现，对付地狱骑士最好用灵魂盒。从铁梯下去后来到控制室，大屏幕显示器前拾取新PDA。继续前进，从过道左侧的铁梯上去，从尽头洞口跳下，大厅里可见到4块记载上古文明种族使用灵魂盒对抗邪魔的石碑。在后面办公室里找到Rogers博士，他让你拿走自己的PDA，有了通行证现在要去找货运控制塔。返回刚才跳下处，用PDA过安全门，出门先右后左拐回到开始时的走廊，进对面门乘电梯上到2楼维修层。穿过一段血肉模糊的洞窟跳到维修走廊里，左边门内有弹药，右边通向货运控制中心，从梯子下去来到控制计算机前启动货运列车。往回走，途中地板会突然断裂，从裂口钻下去经铁梯进入暗道，不要犹豫，钻入尽头的肉窟中，跳下来又回到电梯前，再进标有GARAGE的门即可搭乘货运列车前往洞穴区，下车后附近有座升降机可通往洞穴1区。



赶来的援兵找到了你。



## 25 洞穴1区 Caverns Area 1

离开升降机，绕到背后进门来到监控室，沿一条单线只管前进。在巨大的电梯斜井旁从维修梯爬到控制室屋顶上，用加速跳跃到对面架子上并钻入控制室，启动工作电梯后离开控制室，在外面电梯井旁按电钮可来电梯，但小心突然杀出的怪物。跳上电梯降入井底深处，这下面和地狱也差不多了，准备好BFG9000吧。从电梯断口处跳下，到对面钢柱中找到控制器放下维修梯，梯子就在控制器旁。上去后进控制室，在2楼有扇门需要密码钥匙，从旁边出去，上屋顶天桥进热控室。接连爬下3段铁梯，从地板洞穴中跳到下面不断伸缩的平台上，由高至低最后安全跳到最底层，注意堆有弹药的凹处，跳进去后蹲下往右看就会看到幸存者Katayama。钻过去从他手里拿到密码钥匙，出来打开直通顶层的铁梯爬回去。进入密码门后得到新PDA，出门后由左边梯子上屋顶有暗室可获取弹药补给。走右边天桥进洞，这里最需要小心的不是敌人，而是地板上的缺口。闯过大闸门来到货运平台，从铁梯爬上吊车控制舱，启动吊臂转向对面平台，然后从铁梯爬上吊臂顶，小心走到尽头跳落到悬挂的钢板上，然后再跃到对面平台上。进控制室深处按电钮召来升降机，突然灯光全灭，Betruger一阵冷笑后火箭派对拉开序幕，最后还要迎接乘升降机上来的地狱骑士大人。乘升降机下去，出右后方门穿过火焰河找到另一台升降机前往洞穴2区。

## 26 洞穴2区 Caverns Area 2

屋内一扇门需要密码钥匙，从另一扇门出去，在黑暗洞窟中小心慢行，在地狱入口发掘现场的工作台上找到密码钥匙，回去开门进入可获取大量弹药补给。在发掘现场按发电机上的控制键开启灯光后打开古代神殿石门，进门左手边有台发电机可开启通道内灯光，途中工作台上可获得两张光碟。再往前走会遭到几只蜘蛛女王的夹攻，它们的热情似乎只有BFG9000和火箭筒才能化解。进入那扇红色符文之门，乘升降机前往最后决战场所。

## 27 原始发掘现场 Primary Excavation Site

离开升降机后可从周围箱子中获得大量弹药补充，沿着通道来到立有4座石碑处，走到那具金属棺材附近时后墙突然坍塌。沿着蜡烛点亮的通道继续前进，显然你又回到了地狱，地狱特色的升降平台会把你送到更深处。借助烛光和电筒在狭窄的砖墙通道中穿行，最后动画显示主角来到地狱之穴所在处，最终BOSS地狱牛魔王大哥早已恭候多时。这位身材高大的魔王根本不怕常规武器攻击，你必须绕着地狱之穴用加速跑狂奔躲开它的火箭和踩踏，使用BFG9000或火箭筒迅速干掉从地狱之穴中冒出的小鬼，每凑足5个就换上灵魂盒给牛魔王来一下，照此循环三四番后牛魔王咕咚倒下，地狱之穴被再次封印，恭喜你结束了DOOM III的死亡历程！迟迟赶来的星际舰队援兵在UAC火星基地废墟中找到了唯一的生存者——你，Swann被证实已经死亡，而那位Betruger博士则化身为恶魔之一，继续盘旋在地狱之中，等待着下一次解脱的机会…… P



| | |
|---|---|
| 良品 总评 | 7.0 |
| 制作 | Tactical Development |
| 发行 | Take2 Interactive |
| 载体 | CD×2 |
| 类型 | 动作射击 |
| 语言 | 英文 |
| 环境 | WIN98/Me/2000/XP |

文化包容性：8.0 上手精通：6.5 画面：7.0 音效：8.0 创新：6.5 剧情：7.0

配置要求
CPU：PentiumⅢ 800Mhz
内存：128M
显卡：16M
硬盘：720MB




# 《玩具兵大战——萨基战争》战地手记

《玩具兵大战》系列有着悠久的历史，至今已出到第九集，其中以这集《萨基战争》的发行最具悬念。由于3DO的破产，使这部去年就应上市的游戏音讯渺然，让人庆幸的是T2购下这个系列的版权，在今年让玩具兵的拥趸们不失所望。《玩具兵大战》系列一直多平台发行，每一集都让人有耳目一新的感觉，人物和操作的设定都有很大的变化，这一集也不例外。《萨基战争》一改以往的策略型战斗而采用第三人称动作射击，以3D引擎构建地图环境。虽然之前曾出过一部3D版，但这一集萨基不再带兵了，真正的单枪匹马独闯龙潭。本作的画面并不华丽精致——这个系列的趣味并非在此，而是在于充满童趣的构想，毫无血腥的战斗，以及夸张而富于人性的玩具军人，让玩家重温童年的旧梦。

《萨基战争》的敌人各有特性，因此要选择合适的武器来对付，这里不是力量的拼杀，而是以巧制胜。比如被火焰兵近身必死，要迅速跑远然后回身射击，只有保持距离才能火中求命。火箭兵的远程攻击威力强大，要侧移避开空中直线飞行的飞弹，然后在两侧找障碍物藏身，在敌人填弹的短暂一瞬跳出去投雷轰杀。超级战士火力强大，并且身形时隐时现，寻常的弹药难伤毫发，只能用火焰喷射器克之。还有敌人的直升机要用火箭筒来应付，因此在战斗中要收集保存一些飞弹。另外机枪也是必争利器，往往有它的地方会出现大批敌兵，这时就需要控制机枪来制敌。场景中往往会有些障碍物、大炮等目标需要爆破，这时要在场中收集炸药或雷管，一般这些东西都是一一对应的。整部游戏共分12个关卡、48个场景。每个关卡分为很多场景，如果主角被杀死，他还会在同一场景复活，装备与进入这个场景时是一样的。由于在关卡中间不能存档，因此不要随便退出游戏以免前功尽弃，只有当关卡结束时才有存档机会。关卡结束时系统会根据完成时间和杀敌数量等数据进行评价，给予不同的奖励，若想得到全部勋章，则一定要选择困难等级来进行游戏。

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

点起一支烟，看着灰暗的天空感觉一丝的漠然，战争似乎使整个人都麻木了。一张残破的报纸飞了过来，让我感觉到风的流动，目光落在上面，是去年的《绿塑料新闻》，头版有着我在卫国战争中的事迹报道。那张纸的上面，我是拯救Green共和国的英雄。然而英雄是什么，连我都不知道。死去的战友无以数计，觉得他们才有资格被称为英雄。

我之所以是英雄，是因为这个时代需要英雄。

## 火线英雄 Heroes Under Fire

忽然，尖锐的警报划破城市的天空，我松驰的神经立即紧张起来。拿起枪冲向街道，空中有一排敌机飞了过去，话机里传来战友的声音，得知敌人将另一道城门攻破，已占据城镇的大半街道。我暗骂一声，将香烟吐到了地上。

轰然的巨响中，一辆敌军装甲车破门而入，Tan军士兵也随着攻袭进来，身旁的战友扛起火箭筒迅速将他们化为飞灰，不过空中的敌机不断朝下面投弹，压制了我军的反攻。我迅速摸到街口，看

到左边的一辆敌军通讯车，引爆旁边的油桶将其炸毁，终止了他们的空中支援。闪到左边的小屋里，顺手拿起防弹衣、弹药和药箱等补给，伏在窗口射杀外面的伏兵。

来到下一条街道，异常宁静，我从扑面的凉风中嗅到了危险的味道，两侧的楼宇窗口和阳台都有绰约的身影，那是敌人的狙击手。迅速闪到街道左侧的楼里，拔枪射杀里面的两名敌兵，后退到楼梯上杀掉阳台里的狙击手，冲进里间拿到狙击步枪和弹药，埋伏在窗口，轻松解决街对面窗口和街道上的敌兵。回到街上往前过桥，右边的墙角有一只油桶，将它射爆，从炸开的密室里拿到敌方军旗。在前面的街道上有一辆坦克车和敌兵，由左侧摸过去躲在路障后面，不久敌兵发现了我的藏身处，悄悄包抄过来，被我巧妙地逐一射杀，然后用两颗手雷将路障后的坦克炸为废铁。

下一街道看起来情形也不妙，有大队敌兵正朝这边集结，我迅速控制街口的重机枪，朝蜂拥而至的敌人扫射，看着敌人如败草般倒下，我心中不禁划过悲凉的感觉，人的生命在战争面前，竟是如此的渺小脆弱。

沿街道继续走，看到前面的岗楼附近埋伏有大量敌兵，小心地射杀几名，然后由拐角处的楼梯跑到二层，控制窗口的机枪将岗楼附近的敌兵射杀，清理完下楼由大门来到下面的街道。前方的街道上两军正激战中，我穿入右侧的走廊清理里面的敌人，顺道由窗口将街上的敌人也解决掉，穿出门来到桥头，藏身在卡车后，桥面上不断有敌机轰炸，往左跳到河水里射杀对岸的敌人。过河后进入左侧的屋里与两名战友会合，往前遇到一群冲进来的敌兵，射爆油桶将他们炸为灰烬。来到街道另一端，到右边屋子里射杀敌军的侦察员，在桌子上找到敌军计划书，里面提到一种“世界末日”的武器已准备就绪。看来情势已非常紧急，不知这些武器会给国家带来怎样的灾难。出屋看到敌人的通讯车，将它炸毁后来到下一条街道。进屋后杀掉里面的几名敌人，这时街上出现一辆坦克，用手雷将其摧毁后出城。来到城外看到了漫漫黄沙，这时想起温暖的海滩以及温柔的海风，那里还有美丽的爱人Vikki，我们在沙滩上追逐奔跑……等这场战争结束后，我们一定要到海边享受那份宁静和惬意。是的，看来这场战争就要结束了，经过连年的战斗，Tan和Green双方都大受其累，两军的高层已开始磋商，和平协议即将在一座小镇签署。



要解除敌军炮火，须先射杀大炮旁的侦察员。



找到敌人运输军火的卡车，引爆油桶将其炸毁。

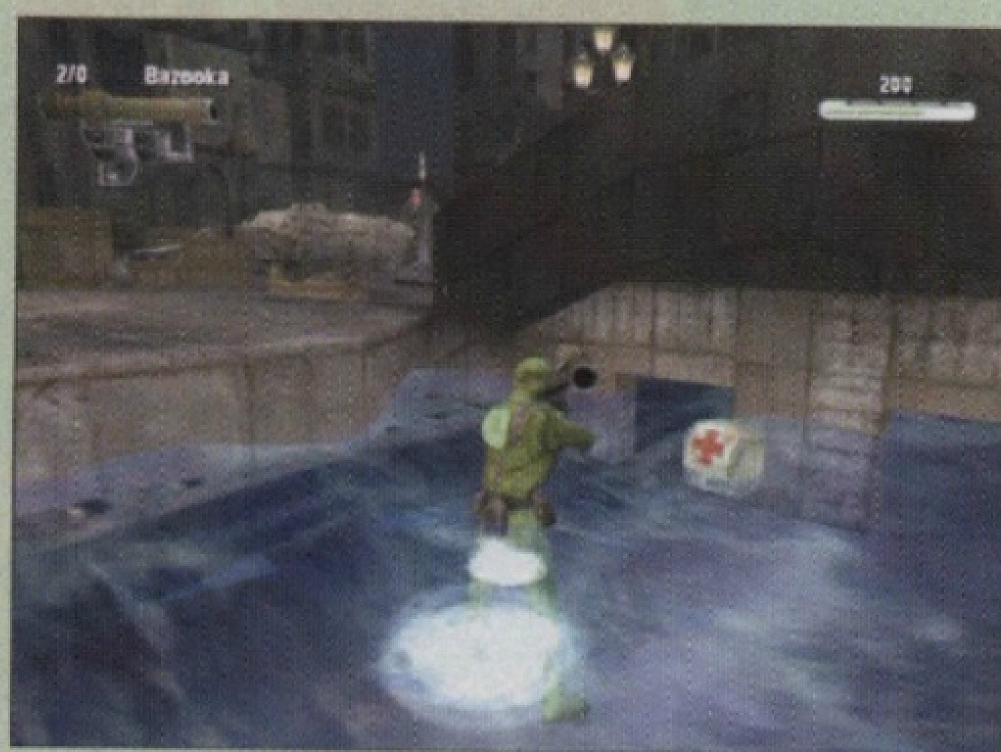
## A 海滩已远
## Beach Too Far

城外两军正在交火，我要配合战友的行动，解除掉敌军大炮的攻击。敌军的大炮分布在附近的数个沙丘上，每门大炮旁都有一名侦察员用来观察目标的位置，要解除大炮的火力须先杀掉这些侦察员才行。

由山谷往左边转看到高地有一门大炮朝右边轰击，杀掉掩体后的侦察员，由山坡跑到木桥的末端杀掉另一门大炮前的侦察员，跳下平台穿过山洞到另一片山谷。在这里可望到右侧的平台上有一名侦察兵，绕到右侧的山坡冲上去杀掉他。高台上的大炮正往山谷腹地轰击，那里是前往出口的必经之路，先沿右侧的山壁摸到建筑的背面，由竖梯爬上去杀掉对面屋顶的侦察员，大炮立刻哑掉。拾起脚边的军旗和弹药，跳回山谷，由一条狭道穿行过去，沿山洞来到山坳中。由竖梯翻到另一侧的山坳，杀掉三名伏兵找到炸药，回去将它放在一堆障碍物上面，由炸开的通道前行找到一辆军火卡车，用油桶引爆它。爬上平台杀几名敌兵，在前面的山道与战友会合。由平台一路下去，看到山谷里战壕纵横，战友正与对面的敌兵展开激烈的战斗。敌人的碉堡里有机枪手，对我军造成了很大的杀伤，我必须想办法解决掉他才行。迅速跑到右侧穿上防弹衣，然后跳到战壕里解决掉沿途的敌兵，摸到碉堡的后面杀掉里面的机枪手，在里面找到一本



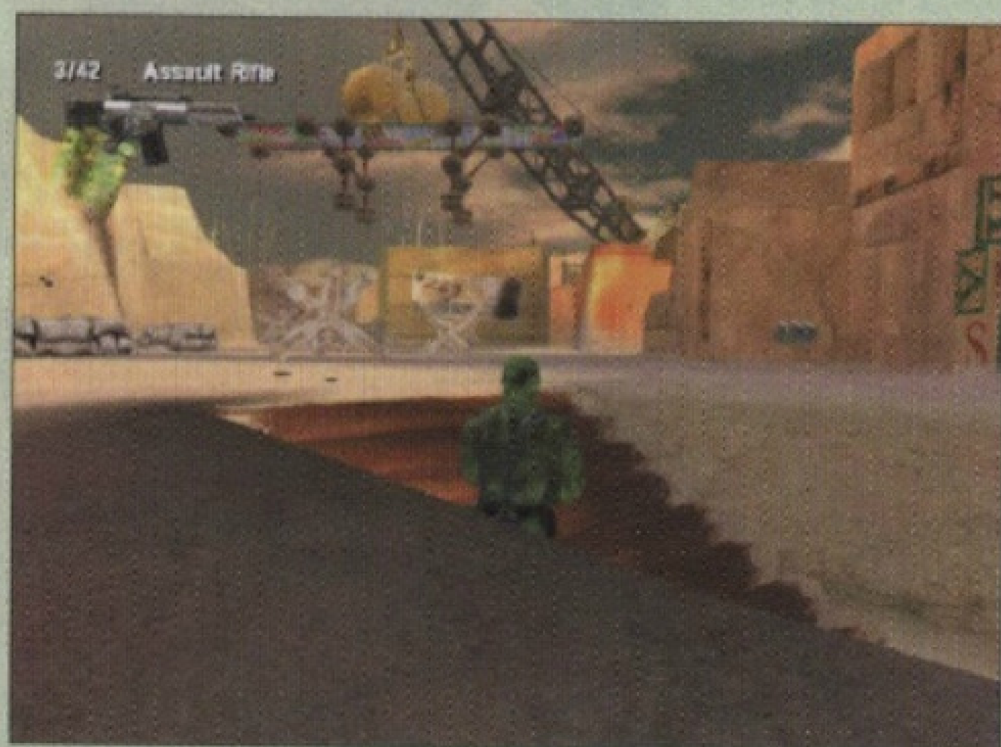
放置炸药将街头的路障炸开。



跳到河里，用火箭筒摧毁远处的坦克车。



收集炸药后开始爆破敌军大炮。



要想办法将吊车上的平台降下。

计划书，书中写着有关大炮的布署安排。由碉堡里的通道穿过去，终于找到了敌人的军火车，用旁边的油桶将它们全部炸毁，在火焰中我听到了前进的号角……

## S一人之战 Sarge's War

将敌人的军火摧毁后，我在地上拾起一封密函，里面装的是敌军最高机密文件，有关炸药谋杀的计划。我意识到事态的严重，飞快地朝前面的城镇奔跑，在那里两军高层即将进行和平协议的签署。城里面洋溢着欢乐的气氛，大家都在为战争的结束而额首称庆，都没有感觉到山雨欲来的危机。忽然一声炸响，火光在城中的街道烛天而起，我被巨烈的气浪掀翻在地上——我还是晚了一步，迈着疲惫的双腿来到城镇中心，标志性的塑像已成石砾，地上横七竖八地躺着战友们的尸体，我在尸体之中找到了Vikki，她在我的怀中缓缓地闭上了眼睛，一行清泪滑落面庞，嘴角轻微地说道："我爱你!"。

悲愤中我朝天鸣枪，为死去的战友和爱人送行。我知道，战争还将继续，幕后的Tan将军一定要付出代价，这将是我一个人的战争。

黑云压城，硝烟弥漫，我在街头拾起一支狙击步枪开始复仇行动。往左边的街道杀死伏兵找到一捆炸药，这时往回走看到两名敌人，切换到狙击步枪射杀楼里的枪手，再冲过去射杀街头的投雷手。用炸药除去路障，往前看到街道末端有一名机枪手，避开他的攻击，跑到街道对面清除附近和屋里的敌兵，然后跑到对面的屋子里，由窗口杀掉那名机枪手。街道上的敌人大群出现，在撤离前先守在门口逐个将他们杀掉，然后由屋里的另一道门离开。杀掉埋伏在墙上的敌兵，引爆一堆油桶，到楼梯上去拿火箭筒，由断裂的楼板跳到窗前，看到街道上出现的坦克车，用火箭筒将它炸毁。然后跳到箱子上跃到另一侧楼板上，在附近收集一些补给，包括飞弹和军旗。回到街上往桥头杀敌，拾到防弹衣。接着清理河对岸的敌人，那辆坦克可站到河里用火箭筒摧毁。到坦克旁边的房间里搜集飞弹和药包，清理完余下的敌人来到下一条街道。先往左边的胡同杀进去，轰掉一堆油桶炸开一间密室，从里面拿到计划书，上面写着谋杀计划已成功实施，敌人要将部队传送回基地，并将城里回收的塑料也运送回去再造军人。回到街上继续走，在前面的院子里有一辆坦克车防守，用火箭筒炸毁它，在它的后面找到出口。前面的街道两侧藏有枪手，将他们逐个解决，注意屋子里囤积着大量的油桶，要全部将它们引爆。看到坦克车后迅速跑到左侧的胡同，杀掉里面的两名枪手，然后站到胡同口，冲出去投掷手雷，将坦克车炸毁后到对面的屋里拿装备，然后清理街上的伏兵，再将所有油桶引爆后，由街道末端的传送点离开这座城镇。

## G毁灭大炮 Guns of Destruction

城外是敌人的防御线，布置有数门大炮密集轰炸，并有重兵埋伏在沟壕里防守，在战地的后方敌人正抓紧输送回收塑料。我在开始处射杀几名伏兵，用油桶将附近的卡车炸毁，进入小屋找到炸药。翻过一座山丘看到前面纵横的战壕内有敌人埋伏。先射杀附近的敌人，再往右杀掉碉堡里的枪手，绕到碉堡另一侧看到山坡上的侦察员，杀掉他后进碉堡拿到另一捆炸药。在碉堡旁有一个放大镜，聚焦的光线封锁了出口的路，跑到放大镜下面用炸药将它的支柱炸断，这样出口的路就打开了。跳到战壕里继续清理敌兵，在一间防空洞里找到炸药，然后用身上的两捆炸药摧毁战场中的两门大炮，再由出口离开。

来到另一片战地，往左杀掉一名侦察员，进入战壕清理敌兵，在两间防空洞里分别找到炸药和计划书。在将正中的一门大炮摧毁后，往前爬竖梯来到小楼的二层平台。引爆屋里的油桶在地板上炸开一个大洞，跳到一层房间穿出去是一条战壕，跑到右边拿到炸药，再到左端炸毁大炮。在大炮下面的防空洞里有一个控制台，用它降下吊车上的塑料平台，由大炮旁的斜坡跑上去，越过塑料平台看到机枪和药

包，控制机枪朝下面的敌兵扫射，跳下去拿到军旗和补给品，由尽头的洞口离开这里。

## T隧道风暴 Tunnels of Rage

昏黄的矿灯在幽暗坑洞中散发着不定的光芒，混浊的空气让人有窒息般的感觉。我提着枪在洞中摸索前行，远处传来零碎的敲打声，那是敌人在地下开采着化学工厂排放的工业废料。在这片隧道里有三座排放废井，里面有大量的塑料废液，敌军正在将这些废液进行回收提炼，以满足大量生产军人的需要。

杀掉两名敌兵，从地上拾到霰弹和手雷，用墙上的开关启动栅门。往前轰杀两名敌人，往右转看到路上有一道木板，一看便知是陷阱，小心贴住墙壁走过去，这时正中的木板掉落露出下面的废液池，好险！走到洞穴的尽头拿到枪支和补给。返回路口往前过桥，前面的栅门紧闭，先往右转有两条歧路，沿左边的山洞下去，底部的洞穴是敌人的寝室，杀掉伏兵拿到炸药，用墙上的开关可打开出口的栅门，不过有两分钟的时限。我迅速冲回路口走另一条路，在末端找到一座废液井，用身上的炸药将其摧毁，这时对面的一道栅门打开，杀掉涌出来的敌兵，在里面找到敌军作战计划书，里面写着敌人的通讯塔已经在城堡中建成，将更有效地协调输送塑料资源的部队。看完计划书，我沿原路杀回到桥头，由打开的栅门到下一洞穴。

往左拾到自动步枪，往前走看到洞顶悬吊的木椎，当它们落下时我灵巧地跳闪躲避。在桥头可看到前方和桥对面各有一道栅门，来到栅门前打碎箱子找到防弹衣，往右射杀桥对面的敌人，过桥找到开关打开桥头的栅门，回到桥头射杀门里涌现的敌兵，进去后右转拿到炸药，然后由中间的通道下去找到第二座废液井，炸毁它后由墙上的开关打开另一道木栅门。按原路杀回桥头，过桥后看到敌人由对面的栅门撤离，我于是加快步伐追了进去。

左边通道上有一名机枪手，旁边还有一名守卫的枪手，先贴在转角边缘将枪手杀掉，迅速冲到机枪后将机枪手击毙。拾取炸药和药包后，操纵机枪朝下面的扫射，将蜂拥而至的敌人杀光。打开右墙上的开关，沿斜坡下去清除残兵，往右过木桥拿到军旗和防弹衣。往前走用墙上开关打开栅门进去拿炸药，然后用炸药除掉右边路上的栅栏，跑进去炸毁第三座废液井，用墙上的开关打开出口的栅门，清除掉退路上的敌兵，小心地上的陷阱不要踏上去，最后由出口离开隧道。



用炸药摧毁敌人开采资源的废液井。

## W勇者无敌 Where Heroes Dare

穿出隧道我来到了敌人城堡的外围，在城堡里有着敌人强大的防御工事，我必须摧毁里面的所有防空大炮和军火，以及运输塑料资源的起重机。为了切断敌人地面和空军的联系，还要炸毁敌人刚刚修建好的通讯塔。

清理前方山谷的敌人，在山谷里分布着一些装着废液的绿色铁桶，击爆的话会像盛开的焰火一样在空中炸开蒙蒙的绿雾，附近的敌兵会被这些废液腐蚀融化掉。进入城堡



小心头顶悬吊的木椎会落下来。



落到桥下的废液池就会被融化掉。



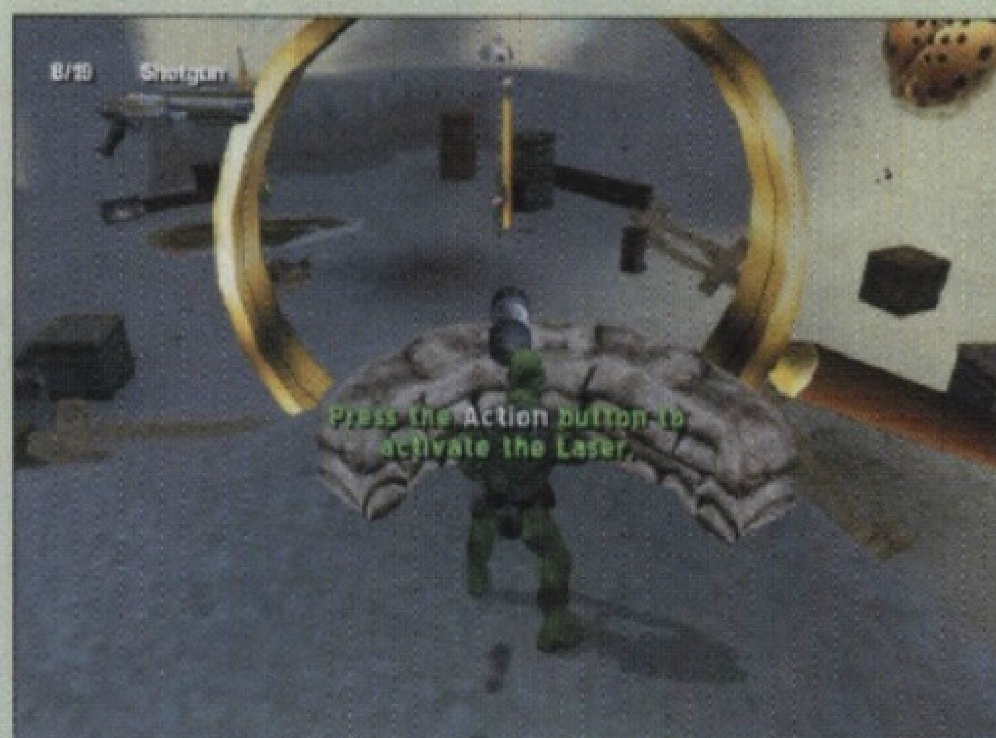

保持距离射杀敌方的火焰兵。




我冲入刑场解救奄奄待毙的战友。




轻松避开火箭兵发射的飞弹。




使用手电筒的光线来解开战友身上的绳索。

过木桥找到第一门大炮，到右边找炸药将其摧毁，这样一侧的障碍也被炸开。沿通道走找到军旗，从一名敌人的尸体上拿到炸药，往前炸毁第二门大炮。再往前是停机坪，杀掉墙角的机枪手，用机枪将直升机炸掉，平台上出现巨大的孔洞，跳下去是一座山洞。沿山洞往右边走有三条岔路，先到中间和左侧的通道分别找到一捆炸药，然后沿来路往回走，到达山洞末端看到两部大型起重机，将里面的敌人全部解决掉后，用两捆炸药分别将山洞里的两部起重机炸毁，从一堆废铁中拾到一个雷管，返回到刚才的岔路口，走最右边的通道，在前面的路障上安置雷管，由炸开的通路回到外面的平台。

出门后看到左边的通道尽头是一门大炮，先往右边的广场找炸药，然后跑过去炸毁最后的大炮。沿炸开的通道前行，杀掉火箭兵后进入一间大厅，过木桥拾到计划书和防弹衣。这间大厅沿墙是一条螺旋上升的通道，敌人沿途分布防守，不断朝下面投雷或射击，这时要利用沿途的挡板和铁柱来保护自己，伺机将这些枪手射杀。来到顶部看到正中有一座平台，集中杀掉上面的火箭兵，然后跳到平台上按动柱子上的开关，由打开的出口离开。

## T刑场救援 Three Towers

外面的乌云更加浓重，好似随时要下雨的样子。出门来到城堡的上层通道，先往左边杀到尽头拾到一张磁卡，然后往右杀进洞穴。在洞穴一侧的铁箱后面有一个木箱，里面装的是火焰喷射器。用磁卡救出一名被囚禁的侦察员，从他口中得知有三名战友已被押解到前面的刑场，我必须赶快行动将他们从枪口下救出来。打碎牢房里的一个箱子拾到炸药，用它炸飞墙边的一辆废旧卡车，墙上露出一个洞口，先不管它。杀掉出现的一名敌兵拾到一个雷管，用它炸开洞里一边的路障，跑到外面杀几名敌人找到军旗，回到洞里钻出墙洞来到刑场。刑场上竖着三支铅笔，三名战友就缚于笔杆上，惨嚎声中一名战友已在敌人手中喷出的火焰中化为一滩胶水，我迅速拿起火焰喷射器朝那名执刑的家伙奔去，将他烧化在地上后不断地在场中奔跑，避开敌人投掷的手雷，接近另两名投雷手同样将他们烧化。将场中所有的敌人杀掉后，战友仍旧被牢牢地绑在铅笔上，我得另想办法救他们才行。

攀上平台来到上方的通道，左转斜坡上埋伏有火焰兵，投手雷将其炸死。转角处又会遇到两名枪手，杀掉他们后拿到计划书，得知敌人已派出直升机进行城堡的防御，大股部队埋伏在厨房边哨。回到通道往另一侧杀过去，途中又遇到火焰兵和火箭兵，将他们解决掉后在一处平台找到两座通讯塔，射爆附近的油桶将它们炸毁。由炸开的通道杀过去来到刑场上方的平台。打开平台边缘的手电筒，光线透过放大镜照射在两支铅笔上，烧开了两名战友手上的绳索，反射回来的光线正好将出口的大门打开。

由通道上斜坡杀掉两名枪手，来到天台看到有一名机枪手，先藏身到铁箱后面穿上防弹衣，冲出去用霰弹枪将机枪手射杀，跑到另一边拾到飞弹，这时空中出现一架武装直升机，用火箭筒朝它轰击，或操纵机枪朝直升机扫射直至摧毁，最后由出现的墙洞进入城堡内部。

## D超级战士 Das Drain

进入城堡后我闻到一股发霉的味道，这条宽阔的走廊阴暗潮湿，蛛网密结，但我感觉得到隐藏在黑暗中的肃杀之气。拾起狙击步枪，由两个铁箱间的缝隙朝空中的铁管望去，上面正站着一名狙击手，先将他射杀。沿走廊前行，在转角处的地上有蒸汽升腾的绿色液体，木箱后还埋伏有一名敌兵。沿走廊一直杀过去并收集防弹衣、狙击子弹和炸药，然后在右侧的木墙板上找到几处孔洞，可窥见大厅里面平台上的敌兵，由墙洞用狙击步枪逐个除掉，然后跑到原处用炸药将墙板破出一个大洞。进入里面的大厅，沿平台跑到角落找到一挺重机枪，正中的半圆形平台共有高低三层，控制机枪朝最上层扫射，那里会

不断地跳出敌兵，杀光他们后用狙击步枪清理下面两层和地面的伏兵，然后逐层由平台跳落到地面，再由一道竖梯爬到高处平台，跳落到正中的平台顶层找到计划书，里面写着敌军新研制的军人制造机器能生产一种超级战士，他们可以隐形并且不受任何枪弹的损伤，唯一的缺点是不能经受火焰攻击。跳回大厅底层四处收集补给，其中包括炸药和火焰喷射器，跑到大厅角落炸开一道木板现出门口。来到下一大厅，先仰头射杀高处的狙击手，然后换霰弹枪往左边绕过去轰杀一名火焰兵，再用步枪逐个清理埋伏的枪手，在绿液的对面找到墙洞钻过去。

下面的大厅底层有一部超级战士的制造机器，首先要将那台机器摧毁，否则既使将超级战士杀掉，机器还会再制造一名出来。战斗开始后先切换到火箭筒，不用理会追来的超级战士。沿大厅顺时针跑，将沿路的两辆坦克车炸毁，在竖梯旁找到一捆炸药，这时往那部机器的位置跑，路上将手中武器换到火焰喷射器，用炸药将机器炸毁后，等那名超级战士冲到身旁使用火焰攻击，烧死他后由竖梯爬上平台，清理各层平台上埋伏的枪手。由顶层的平台到走廊杀掉三名伏兵，沿走廊到另一端看到一名机枪手，用火箭筒将其杀掉拿到军旗。由墙洞回到第三层平台，沿木桥过去来到另一个房间。这里是厨房下面的排水管线区域，用火箭筒炸死对面平台上的几名枪手，往左爬下竖梯继续清理附近的敌人，跑到房间对面拿到一捆炸药，用它炸开房屋中间的排水管道，由此前往厨房。

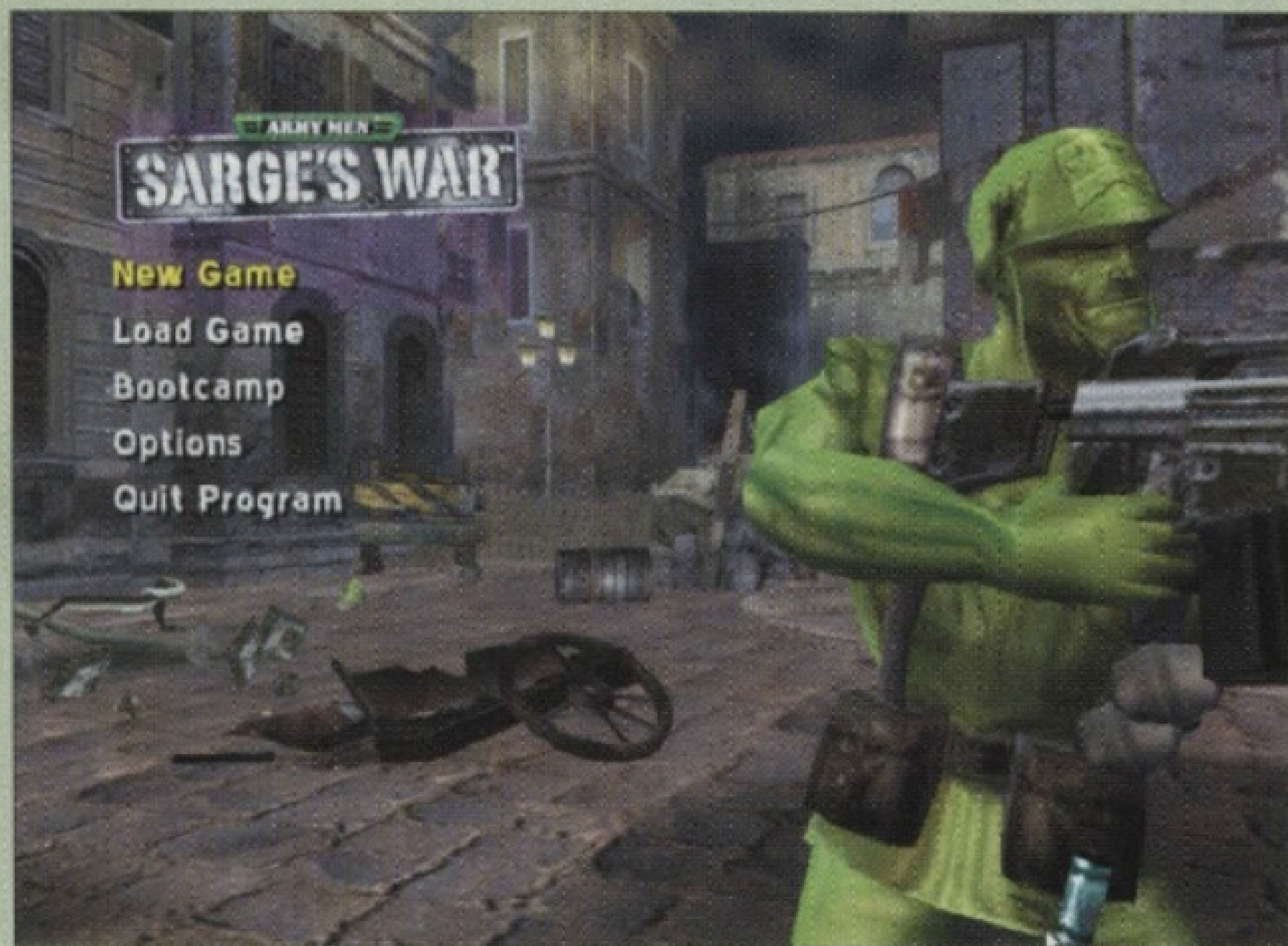


推上电磁炉的开关，将上面的两名敌人烤死。

## T厨房搏杀 oast Recon

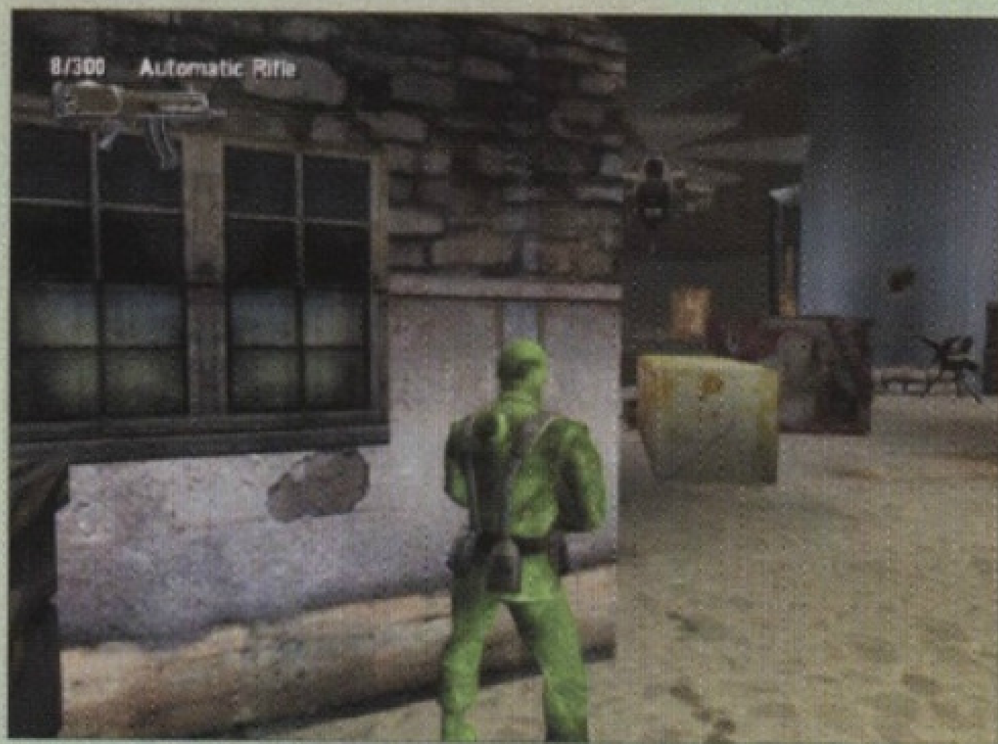
我沿着下水道潜入厨房，看到一群战友早我一步来到这里，不幸的是遭到了敌人的伏击，很多战友中枪身亡，还有一部分被敌人俘获。我躲在水池里，深知周围危机四伏，必须先解决掉一边的敌人才行。在开始切换到火箭筒，由洗手盆爬出去朝左边的电磁炉方向发射一弹，将下面的火焰兵和电磁炉上的两名枪手全部炸死。跑到墙边的插座旁找到一个开关，用它停止另一水池里的放水阀。然后回身朝水池方向摸索，射杀奔来的火焰兵。用火焰喷射器烧死一名超级战士，跳下水池拿到一挺轻机枪，这种武器发射速度很快，适合对付成群的敌人。沿平台继续清理敌兵，前面是一个微波炉，里面有两名敌兵朝外射击，迅速跑到右端将开关推上去，这样里面的敌人被化为焦炭。切换到火焰喷射器烧死前面的超级战士，然后往前杀掉一名投雷手，再杀墙角的火焰兵和枪手，推门来到外面的走廊上。

这时我意识到左右受敌，右方有一名火箭兵站在高高的箱子上伺机而动，左方的箱子后面则有一道枪手的影子。于是我换上霰弹枪迅速朝左边冲去，将箱子后的枪手轰杀。走廊前方有一名枪手奔来，换上火焰枪将他烧死，然后换狙击步枪跳出去，在火箭兵填弹的瞬间将其射杀。沿走廊跑过去，前面有一条通往底层的斜坡，跑到尽头找到军旗，回来爬上平台有一道横梁，站在上面用狙击步枪杀掉对面的火箭兵，沿着左壁上的通道跑到走廊尽头，杀掉两名伏兵由出口回到厨房的另一侧平台。在这个平台上有几只炉具，将上面的四名敌兵杀掉后，到平台边缘拿装备，然后跑过炉具到达中部位置，换上火焰喷射器并埋伏在沙包后，这时会冲过来两名超级战士，用火焰将他们全部烧死，然后将墙上的开关打出来。跑过前面的铁丝网来到一片营地里，躲在屋后清理附近敌兵，然后进入营房拿计划书，得知被俘的战友被





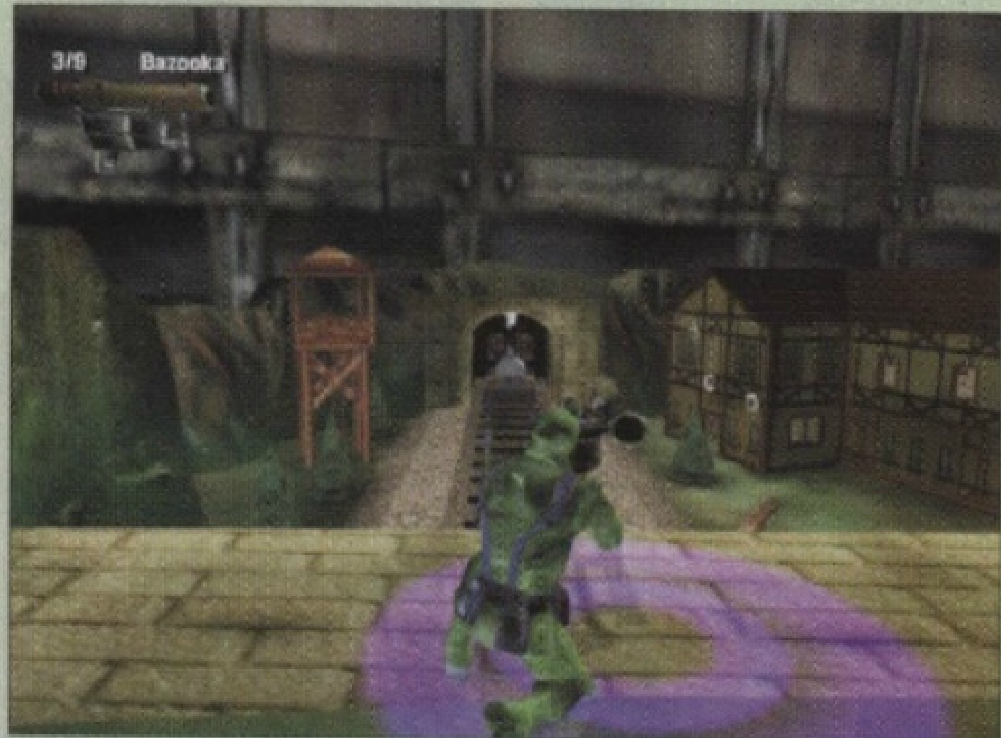
前面会出现两名超级战士，要埋伏在沙包后对付他们。



躲在屋墙后，伺机摧毁空中的直升机。



通过地下通道可到达铁路的对面。



蹲在平台上准备炸毁火车上的大炮。

押解往厨房底层的营房，我必须先去解救他们。

由炉台边的梯子爬到地面，这里是在敌营的外围，先用步枪射杀岗楼里的哨兵，爬上岗楼拾到狙击子弹，居高临下射杀营地院落里的几名士兵，甚至由窗口也能杀掉里面的敌人。回到地面沿墙边杀过去，在尽头找到一些补给物品。回到墙角往另一侧走，杀掉伏兵拿到一捆炸药。往前摸到大门前放置炸药，“轰”的一声大门被炸开，迅速射杀院落里的三名敌兵，然后逐个屋子清理敌人，在角落的屋子里找到两张磁卡，用它们将院里两处牢房大门打开，这时敌人由营地正门涌进来。我在战友火力的掩护下突围到大门附近，从一具尸体上找到一个雷管，跑到院墙外的角落用雷管炸开通道进入洞穴。在洞里迅速拔枪杀掉平台上的枪手，拾到补给后由平台爬上去，由洞口往外看去，下面是一处宽阔的天台，不过那里有不少敌兵埋伏。首先跳到左边的平台拿防弹衣，落身到地面迅速朝左边跑，那里的屋顶赫然站着一名火箭兵，我没有与之硬拼，而是躲在屋后射杀附近的敌兵。这时空中出现一架直升机朝下面扫射轰击，我不断地跑动避开它的攻击，屋顶的火箭兵在直升机的炮火下难逃一死。将地面上的所有敌人清除后，跑到天台中央拿飞弹和药包，等直升机飞来时用火箭筒攻击，或者操纵机枪扫射直至其坠毁。将直升机摧毁后，一边的墙壁炸开一个大洞，杀掉里面的两名枪手，由梯子爬到上面的火车站。

## P小站列车 Payback Station

为了寻找敌军研制的“末日武器”，我来到这座山间小站寻找前往武器实验室的方法。藏身在屋舍后面，听闻不远处的铁路上有火车呼啸而过，探头望去，在火车的尾部车厢有一门大炮，随时会危胁到我的行动。看来要先把火车上的大炮摧毁才行，接下来需收集一些飞弹来对付它。

在开始切换到火焰喷射器烧死附近的敌兵，跑进屋子伏在窗口射杀外面的枪手，重点是两座岗楼上的哨兵。清理完出屋找到一条地下通道来到铁路对面的楼里，在二层拿到炸药。返回铁路左侧继续往前剿杀，在尽头的房间里观察墙壁有些异样，转角的地方有些裂缝，在那里放炸药破开一个墙洞，进入里间拿到磁卡开门。

下一段铁路旁仍是楼舍林立，在前面的院落里有一辆坦克。我小心地避开它的炮击跑到左边楼里，杀到二楼拿到火箭筒，伏在窗口将院落里的坦克摧毁，仔细清理各个屋子里的枪手，其间搜集到不少飞弹，在某一房间里还找到一捆炸药。在铁路旁找到地下通道的入口，在旁边的屋子里找到计划书，里面提到要前往武器实验室需调用一部缆车。用炸药将地下通道的路障破开，来到铁路对面跳上平板车，由山坡上的洞口穿过去。前面的院落仍有坦克，迅速往左边的屋后跑，拾到飞弹，用火箭筒将坦克炸毁。清理敌兵并收集补给，在一幢楼里可找到炸药，由地下通道到铁路对面的沙包后拿军旗，返回来用炸药破开山脚的路障，沿山坡跑上去来到隧道上方的平台，等火车开出来后朝尾部的大炮轰击，将它摧毁后纵身跳上车厢，乘火车来到下一处站台。

火车驶入站台后迅速朝右侧跳下去，沿一条弯曲的山洞拾取装备，然后走地下通道来到铁路对面的站台。附近的几间屋里都有人影晃动，那是厉害的超级战士。将手中的武器切换为火焰喷射器，跑到屋里将超级战士烧死。这时外面有枪手跑过来，空中还飞来一架直升机朝屋里扫射。先伏在窗口将外面的枪手杀掉，再用火箭筒将窗外的直升机打下来。附近的几间屋里都埋伏有超级战士，将他们全部清理后来到里端的一幢楼里找到控制台，用它将对面洞里的缆车调过来，不妙的是缆车里跳出来一大队敌兵。回到地下通道口埋伏，先用火箭筒朝对面的洞穴轰击，等几名敌人由地下通道跑过来再换枪射杀，将敌人杀光跑到铁路对面，乘缆车来到武器实验室。

## F黑暗要塞 Fortress of Darkness

山洞里戒备森严，不远处传来






避开将军的飞弹，利用他填弹的一瞬举枪还击。

巡逻兵的脚步声，我手中拿起火焰喷射器冲出缆车，将前面的敌人化为胶水。不久山洞深处跑出一名超级战士，将他杀死后换上轻机枪。沿山洞前行看到一枚导弹正在装载程序中，在两分钟之后就会发射，于是我加快了奔跑的速度，举枪远远地将地面上的敌人杀掉。往右跳上平台杀掉一名投雷手拾到磁卡，跳回地面在控制台上使用磁卡，终止了导弹的发射程序。我知道这里的导弹不会仅此一枚，并且终止发射还是不够的，敌人还会随时启动发射，我下面要做的是切断敌人的控制电源，并寻找雷管将这些"末日武器"彻底清除掉。

用控制台的开关打开大门，出去后是一条走廊，先往右边杀一名机枪手，在山洞末端找到敌军的计划书，里面写的是发射导弹的指令，看来危机迫在眉睫，如果不赶快行动的话，我们的世界就会毁于一瞬。回到门口往另一侧走，找到第二枚导弹，同样杀敌找磁卡来终止发射。在下一座大厅找到两个接线盒，它们在天桥的两根立柱上，不过接线盒的铁门要用控制室的开关来开启。在开始的电梯里将跑来的超级战士烧死，他会不断复活，死掉后会由对面的门里跑出来。我利用这点时间跑到天桥上杀掉沿路的敌兵，在大厅两侧的房间找到两捆炸药，然后跑到控制室杀敌并用开关打开接线盒的铁门，跑上天桥安置炸药。将两个接线盒炸毁后按原路回到上一座洞穴，用控制台的开关打开一道大门。

来到下一座洞穴，先爬到左侧平台拿军旗，由平台跳到底部看到两侧的大门。进入右侧的大门，里面的大厅仍有两个接线盒，不同的是控制天关在两侧的天桥下，炸药在大厅角落的一处壁室里。炸毁接线盒后退回上一场景，进入左侧另一道大门。往右拾到三个雷管，它就是用来炸毁导弹的爆破物。往左边走杀掉高台上的枪手拿到磁卡，由竖梯爬上去找到第三枚导弹，终止发射后用雷管摧毁它。接下来按原路跑回之前的场景，用余下的雷管将另外两枚导弹炸毁，最后用起始处的缆车离开这里，前往将军的老巢。

## 炼狱英雄
## Hell is for Heroes

来到指挥总部看到正中的圆台上站着将军，虽隔着面具看不到他的表情，但我仍然能感受到他桀骜不驯的个性，那种闪烁寒意的目光让我心悸。这时他手中的火箭筒开火了，我躲避开尖啸而来的飞弹，在四周的铁箱间收集补给，附近还有一些小兵不断地阻截我的行动，我没有理会他们，只是快速地闪躲奔跑，找到了不少的药包和飞弹。沿着墙边的斜坡跑上去是一座半圆形的平台，与正中的将军平台遥遥相对，我一边躲避他的飞弹一边开始还击，平台下的小兵犹疑不定地四处晃动，并没有攻上来。

将军最后跳落平台朝我攻击，这样对付他更是轻松，在他发弹时后退避开，趁他填弹的短暂时机冲出去瞄准射击。在激烈的鏖战之后，将军终于体力不支倒在了地上，我缓缓地走下平台向他走去。伸手将他的面具拿下，眼前熟悉的面孔让我大吃一惊，他竟然就是我昔日的战友Malice!

他讲起当初的那场战争，在他濒临危难之际我弃之不顾，乘坐直升机离开，从此在他的内心埋下了仇恨的种子。后来他投奔Tan军与Green共和国为敌，虽然最后两军决定议和，但他仍坚持将整个世界毁灭。我站起身形，迈过了他的尸体朝外面走去。微风吹过，拂荡起墙上的幔纱，露出墙上的几座碑铭，上面刻着Grimm、Riff等死去战友的名字。

战争使这个世界布满疮痍，人的内心也变得荒芜。这场战争终于结束了，但我们离和平的路还有多远？

风再起时，空气中满是萧索。P

《伊苏》系列是日式唯美RPG中的知名作品，一直为玩家所津津乐道。该系列由Falcom公司制作至今，已历时16年，如此老牌的游戏产品，可称得上是日式RPG在PC上的里程碑。该系列的最新作品《伊苏6——纳比斯汀的方舟》（以下简称《伊苏VI》）还未上市就已成为广大"伊苏迷"们追捧的对象，其受关注程度不低于玩家对于欧美大作的期待值。本作秉承该系列的传统，人物精美，剧情曲折，地图庞大，且随着技术的发展，由2D变成3D的画面不但细腻真实，且采用的自动转换视角避免了3D头晕的现象。操作简洁，一鼠走天下（建议玩家使用手柄，能更好地使出必杀技）。音乐、音效方面本作也如该系列其他作品一样，随着不同的场景会有不同的音乐，海浪拍打沙滩、刀剑相向、野外冒险等都会有不同的音乐音效，令玩家更快融入游戏。

# YS VI THE ARK OF NAPISHTIM
## 伊苏6：纳比斯汀的方舟

精品 总评 8.3

| | |
|---|---|
| 制作 | 工画堂 |
| 发行 | 北京娱乐通 |
| 载体 | CD×2 |
| 类型 | 角色扮演 |
| 语言 | 中文 |
| 环境 | WIN9X/Me/2000/XP |

文化包容性：8.0　上手精通：9.0　画面：8.5　音效：9.0　创新：7.0　剧情：8.0

配置要求
CPU：PentiumⅢ 500MHz
内存：128MB
显卡：16MB以上
硬盘：2GB

■北京 小驼鸟

## 楔子

他们面带微笑地说着，
遥远的西方，就是大海的尽头。
据说那里是天险迦南大漩涡的所在。
大漩涡会将试图西行的船只一一吞没。
为什么会有这个大漩涡存在呢？
大漩涡那边究竟是一个怎样的世界呢？
如果你是冒险家，必定会对这个未知的世界感兴趣。
那么，现在就让我们一起去看清迦南大漩涡的真面目吧！

——亚特鲁·克里斯汀著
摘自《探求翼之民》第一部开篇

## 第一章 长尾巴的精灵

宁静的月落之汀沙滩上列达族小女孩伊莎正专注地聆听姐姐奥露哈吹笛子，忽然看到海浪将一个昏迷不醒的艾雷西亚人推上岸边。奥露哈见状忙留下小伊莎看护，自己去村里找人帮忙。但就在姐姐离开后，伊莎从这个红发的艾雷西亚人身上看到了可怕的景象……

复原后亚特鲁幸运地被奥露哈的伯父——列达族族长特许留下来一段时间，尽管村子里的人仍然对艾雷西亚人有不满的情绪，但热情好客的习俗还是让他们很快接受了红发少年亚特鲁·克里斯汀。从树洞中的卧室醒来看到四处都是悦目的绿色，墙壁


这个祭坛是女巫日常工作的地方，大多数时候都能在这里找到奥露哈。

上还能闻到植物新鲜的气味。在门厅遇见奥露哈，她会礼貌地回答亚特鲁对于这里的种种疑问，原来这里就是传说中的迦南诸岛，自己乘坐的海盗船也是被这些岛屿间的漩涡吸引过来的。另外她还提到村子附近有一座吊桥，族长刚刚去了那里。拜访列达部落的村民时还遇见了在小伊诺家门前小桥上贩卖道具的凯文，原来他也是艾雷西亚人——至少，列达族是这样称呼人类的。

从南边离开部落进入夸特拉树林，可看到部落门口左侧的精灵碑，这种受到雅露玛庇护的晶石可用来恢复体力和储存进度。向右进入夸特拉树林，遇到岔路口先向右上走，穿过一个小平原，在路的尽头会看到奥多族长和随从库瓦尔。最近吊桥被毁坏，这件事让族长十分恼火，但他还是答应在吊桥修好前允许亚特鲁留在村子里。回到岔路口走向下的路会来到祈祷之泉，这里是达列族人用来祭祀和治愈伤痛的地方，正巧遇到出来寻找亚特鲁的奥露哈，她再三提到小伊是个乖巧的孩子，只是这几天有些反常，叮嘱过亚特鲁注意伤口后奥露哈就急忙去找伊莎了。在部落左边的夸特拉树林遇到岔路口，向下走在月落之汀海滩边找到伊莎，转告她姐姐正找她的消息后她就慌张地跑了。返回村子族长再次叮嘱不要太过引人注意，这次回到祈祷之泉发现小伊莎正受到魔兽迷走之龙的威胁，亚特鲁立刻上前救助。对付这个Boss只要保持不断移动，尽可能快地跳起来近身挥砍它腹部的宝石，并及时躲避它那挥舞的爪子就不难取胜。由于战斗激烈亚特鲁的剑断掉了，就在伊莎上前看护时怪物竟然再次站起来，幸好及时赶到的奥露哈和族长等人将迷走之龙杀死，伊莎和亚特鲁才得以脱离险境。

回到村子奥多族长和奥露哈都十分感谢亚特鲁救护了伊莎并对他大加赞赏，族长还拿出魔法剑利瓦特送给亚特鲁，并恳请他到迦南诸岛帮忙打探瑟米神镜的下落。答应族长的请求后到祭坛询问奥露哈关于祈祷之泉隧道的事情，离开时她还会赠予生命种子和最真挚的祝福。现在小村里的居民都把亚特鲁当作勇者了。离开部落时伊莎还会羞涩地送给他自己雕的手镯，装备上这个充满心意的礼物可提升攻防。从祈祷之泉后面坍塌的洞口进入神秘参道，这里是通向艾雷西亚人聚集地的唯一道路。穿过主厅，在里面屋子的墙上亚特鲁看到水晶镶嵌的巨门，靠近调查时无意间手中的艾玫拉司剑同门上的宝石产生了共鸣，封锁迅速解除。惊讶之余的亚特鲁心想可能这也是奥多族长赠予这把剑的原因之一——作为一把通过参道的密钥。穿过挂有神魔战争画像的走廊，在另一扇巨门前遇到了正想办法开门的黑发少年，在他的询问下亚特鲁报出姓名。偶遇传闻中的英雄人物，这个年少心胜的家伙第一个念头就是比试一下身手高低，欣然应邀的亚特鲁轻松挥剑将少年制服（只需要注意对方的跳砍），再次引得赞赏的同时也知道他名叫盖修，是个我行我素的佣兵。盖修劝亚特鲁少管闲事之后就走掉了，在走廊右侧找到通向外面的道路。

## 第二章 港城利摩奇

从参道出来后遇见了巴斯拉姆商会的洛伊德和扎克松，从两人的交谈看来这里的人同列达族的矛盾的确很难化解。等这两位商会成员离开后，亚特鲁根据洛伊德的提示来到港城利摩奇，在小旅店发现好



列达族人拥有精湛的打猎技巧。




这位老奶奶可不怎么喜欢红发亚特鲁，但随后她会改变些看法的。



由于情节较短，因此战斗成分在《伊苏6》中的比重很大。

**道具事件**

**1.修桥的难题。**在峡谷拿到火剑后到利摩奇西边的海岸，会看到精灵碑旁边扎克松正在休息，他告诉亚特鲁桥那边出现了不少魔物，干扰了修桥的进程。将海岸道上出现的魔花全部解决掉再回来告诉扎克松，他会让亚特鲁到老板那边领赏。在巴司拉姆宅找洛伊德拿到“盗贼手套”。

**2.虹之碎片。**在遗迹拿到黄色的雷剑后开启神秘参道里面镶有黄色水晶的门，在里面的箱子中找到“虹之碎片”。

**3.游吟诗人的智慧。**在港城利摩奇的旅馆里，左边的桌子旁坐着一名云游四海的游吟诗人，如果在迷宫内找到石板的话可让懂得古代文字的欧卡斯帮忙解读。可找到的石板一共有五块，分别是兰之石板（位于古拉纳峡谷内的某个箱子内）、赤之石板（位于忘却的遗迹中的某个箱子内）、金之石板（绿水洞中的某个箱子内）、黑之石板（装备“虹之碎片”来到忘却的遗迹里拿到“增加一个配饰孔”的平台上面，跳上左面的隐藏石台，用蓝色剑的剑技冲过去就可拿到）、白之石板（风见之丘下面废都奇修迦尔中的一个箱子内）。上面记载了艾玫拉司晶石的故事和其他关于迦南诸岛的事情，收集并阅读它们有助于亚特鲁对这个世界的了解。收集完全后还会在欧卡斯那里换得“翼神之纹章”。

**4.蜂王。**在迦南平原不要过桥，向西走可找到蜂王的巢，将这个大蜜蜂击败可得到“无音之铃”，装备后可削弱绿水洞内魔蝠的威力。

**5.海盗烈酒。**在日出港湾停靠的海盗船仓内可找到“海盗烈酒”，将酒直接拿给在旅店整日酗酒的卡尔曼，他会灵敏地嗅出亚特鲁身上的好酒并花2500GP的高价购买。如果先拿回达列族部落给渔夫托克沙的话可换到“金之垂饰”，再将垂饰带到利摩奇旅店交给卡尔曼，可得到“幸运银币”。

**6.帝国勋章。**在罗门帝国战舰中救下奥露哈后，在提督的尸体上找到钥匙开启船内提督的舰长室内箱子可获得。

**7.曙光守护石。**罗门帝国军首次进入利摩奇后从巴司拉姆厨房的女佣那里得知她忘记关卡比多围的栅门了，分别去风见之丘、日落港湾、忘却的遗迹和古拉纳峡谷的最深处找到4只小卡比多带回到利摩奇防具店门前的围里，看护者艾里米奥会赠给你“曙光守护石”。

多人都因为漩涡被困在了这座小岛上。来到旅店边的商会见到巴司拉姆，了解到亚特鲁的遭遇后他想要拜托眼前这精干的红发少年帮他找到登上瑟米斯岛的方法。既然是这个城镇的建立者之一的请求，亚特鲁毫不犹豫地应允了。在小镇西边的一个布置怪异的茅屋里住着物品加工者丽芙，她可用亚特鲁在战斗中收集到的艾美拉晶石增加剑的剑技和魔法，这可是以后要经常光顾的地方哟。在城南的小木屋中亚特鲁遇见了六年前在达姆之塔救助过的老人拉瓦。拉瓦在此的主要功能是自动问答机，他能回答亚特鲁目前关于神镜、大漩涡等事件的疑惑。交谈完毕拉瓦会赠予迦南地图，这可是他研究古文化多年的结晶，一定要随身携带。

从利摩奇东边的出口进入平原，一直向上来到古拉纳峡谷，在走外侧高矮不一的石台时要小心，不要被爆炸的石块给炸下去。在山腰的一个洞穴里遇见列达族长奥多的儿子乌鲁，也就是拉瓦之前提到过的学徒，正被几个史莱姆围困。亚特鲁将他救下来后得知，乌鲁是采草药时由于好奇跟着一只会飞的妖精来到这里的，看来到达山顶祭坛取得神剑要遇到些阻碍了。到山顶的路程还是比较遥远的，经过艰苦的战斗，亚特鲁终于找到被迷雾笼罩的剑之祭坛。拿到镜之碎片后，顽皮的精灵幽幽会召唤出贪婪之兽余普拉斯妄图取回镜子，身经


雷电的魔法对于攻击群体敌人非常有效。



百战的亚特鲁当然不是她想象得那样柔弱，只要在怪兽产卵后将这些很快会孵出小飞蛾的蛋全部打飞，然后在怪兽靠近亚特鲁低飞时跳起来猛攻就可取胜。不敢相信亚特鲁取胜的幽幽咒骂着飞走了，而亚特鲁也欣慰地在祭坛的残垣断壁中拿到了战利品——和他头发一样火红的神剑布里兰特。

回到利摩奇，远远就看到精力充沛的乌鲁兴奋地叫着亚特鲁，原来这个小家伙急着想要把这个英雄人物引介给老师，但让他失望的是原来这两人早就熟识，而且很快就没了自己插话的机会。拉瓦告诉亚特鲁他找到的碎片就是列达族遗失的神镜的一部分。答应奥多寻找瑟米神镜的亚特鲁立刻返回夸特拉部落，守卫说伊莎正在沙滩那边，于是向左进入月落之汀。伊莎终于说出了一开始自己害怕亚特鲁的原因，原来能靠梦境和幻觉预言的能力让她很苦恼，不过现在她答应亚特鲁不再害怕了，要做一个勇敢的列达少女。在部落祭坛见到奥露哈，奥露哈看到亚特鲁找回的镜子碎片欣喜得落下眼泪，作为答谢还拿出了珍贵的守护种子送给亚特鲁。同奥多族长打过招呼后原路返回利摩奇，在古老的神秘参道，亚特鲁忽然发现原本盖修打不开的门钥匙就握在自己的手中，装备上布里兰特将古画走廊中央的红色巨门开启，原来拉瓦提到过的“忘却的遗迹”就在这道门后。这个古老的神殿内四处是崩毁的道路和随时可能将亚特鲁推入敌人巢穴的危险生物。穿过浸满黄色毒液和机器人的巨大房间，亚特鲁在走廊尽头找到了另一块镜之碎片。但与那个幽幽同类的精灵塞


在游戏初期要十分小心，不要染上这些毒花的气体。


迅速将那些蛋打入水中！不然亚特鲁就要成为食人花的午餐了。

拉出现，不示弱地召唤出了摇篮之守护者乌德美尤。这个四脚机械怪兽一出场就开始搞破坏，在它落下制造冲击波的时候一定要跳起来躲避，只要在逐渐减少的地面上同乌德美尤兜圈子，伺机跳起攻击它的身体，很快就可干掉这个笨重的怪物。但这次的塞拉似乎并不像幽幽那样在意召唤兽的失败。穿过刚刚战斗的大厅，经过漫长的走廊就可以进入圣地瑟米斯了。


风剑的必杀技刚好用来对付缠人的巨型食人花。


让它们见识一下最高级剑魔法的威力吧！

## 第三章 圣地瑟米斯

这里优美的景致同“忘却之遗迹”的破败阴冷完全不同，清冽的泉水和无声蔓延的藓类维护着这里的静谧。进入神殿头脑中响起玛露亚女神的声音，这温柔缓慢的话语诉说着传说和预言。原来这座岛曾经有一个非常厉害的古代文明，现在封印之镜已被破为三部分，三个部分被称为封印“匣子”的“剑”，分别是：蓝色的风剑、红色的火剑、金色的雷剑。然后她开启了殿后的大门，亚特鲁走入神剑祭坛拿到了最后的黄色雷之剑艾力克希尔，三把神兵的入手是否意味着自己就是解开黑暗之舟的使者？亚特鲁带着思虑离开“忘却之遗迹”，回到神秘参道，在镶有黄色水晶的巨门前拿出了刚刚得到的艾力克希尔，将封印解除，在里面的密室中拿到“虹之碎片”和“赤之石板”。回到祥和的达列族村落，这里的人们开始为即将到来的节日忙碌不停了。亚特鲁在树洞里找到奥多族长，得知通向迦南岛屿的吊桥已修好了，现在要去利摩奇的话方便得多了。尽管大多数人还是愤懑未散，但多少已经对艾雷西亚人的态度有所缓和。守卫说奥露哈去了风见之丘，以前怎么没有留意过这个地方呢？亚特鲁拿出拉瓦赠予的地图，发现就在夸特拉树林的西北边，入口被达列族人设路障拦住了，原因是里面的敌人过于强大。将等级提升到足够应付里面的怪物后来到风见之丘的祭坛，刚到石阶上亚特鲁就听到了优美的笛声。循着若有若无的笛声，亚特鲁在祭坛边看到了正在观望海面的奥露哈。她提起了自己的母亲，说这曲子就是从妈妈那里学来的。当亚特鲁拿出另一块镜之碎片时，奥露哈哀叹自己是个没用的女巫，并拿出力量种子表示感激。


废都中的敌人等级相当高。

从夸特拉树林东北边修葺一新的吊桥回到港城利摩奇，如果将武器店的所有商品买光的话，喜欢帅哥的罗丝会送给亚特鲁礼物，将这个“姐姐的威信”拿给门口卖药品的科洛亚，原来罗丝用来威胁弟弟的手段就是让科洛亚允许亚

特鲁在他这里高价贩卖物品，以后可以在这里多赚些外快了。在丽芙那里锻剑的时候发现库瓦尔也在那里，丽芙说他吊桥刚修好就跑来，看来他真是和族长担心的一样——对这个女人着了迷。在瓦拉的家里看到了硬要库瓦尔带她来的小伊莎，尽管乌鲁一直多嘴弄得小伊害羞得全身都红了，但亚特鲁也看得出她来此地的唯一目的就是能见到他。伊莎感叹小镇和家里的区别好大，还问亚特鲁比较喜欢哪里，回答“喜欢达列部落”的话小伊会非常高兴的。此外她还提到今天过桥时在岛的外侧看到了奇怪的木板漂走，当时就想起了亚特鲁，这个场面很可能预示着将要发生的事情。亚特鲁想起曾经答应商会老板找出登上瑟米斯岛的方法，就连忙赶到巴司拉姆宅将自己穿过“忘却之遗迹”进入岛屿的经过告诉他，感激不尽的巴司拉姆将他故乡阿尔达格世代相传的宝物海神护符赠予了亚特鲁，并决定和拉瓦老师商量如何安全地进入那里。

## 第四章 绿水洞的深湖

听过镇上的人提起绿水洞，打开地图查看，原来就位于利摩奇同迦南平原之间西部的地方，离开港城按图索骥找到绿水洞入口。在洞内不多时亚特鲁就发现这里的敌人比外面的厉害许多，于是便开始以洞内的几个精灵碑为中心练习对付这些以往没有见到过的敌人的方法。等到等级足够时，就可继续向更加危险的洞内探索。穿过洞窟湖，在一段被水淹没的走廊入口亚特鲁再次碰见了佣兵盖修，这个不怎么和谒的家伙又不服气地挖苦了亚特鲁一番后怏怏地离开了。尽管怎么也找不出通过这条水道的方法，但亚特鲁刚刚靠近深水部分的时候身上就闪出一道光芒，原来巴司拉姆借给他的海神护符开始生效了，这样亚特鲁就可进入水中，穿越洞窟湖直抵前方的洞穴拿取第三块镜之碎片。亚特鲁这回已经做好战斗准备，这次出现的妖精是只蓝色的名叫“吉莎”的水妖，这个高傲的水妖“姐姐”召唤出了深远的咆哮者奥齐根。这次的对手非同寻常，它的本体亚特鲁是无法靠近的，只有将他放出来的飞虫打回去才能伤害到这个石头怪物。它的超长手臂和冲击波大炮非常难对付，亚特鲁几乎耗尽了体力才将奥齐根击溃，吉莎同其他的两个妖精一样愤愤离去，亚特鲁跳上怪物手臂穿过它头部的洞来到尽头的石室中，发现通向外面的洞口被很多石头挡住了，正欲离开时竟然有人用拳头将石头打碎了。走近一看竟然是故友多奇，他告诉亚特鲁海盗船幸运地靠了岸，尽管没太多伤亡，但蒂拉在失去亚特鲁的音信后一直很低落。

## 第五章 蒂拉

见到思念已久的亚特鲁，蒂拉选择了青涩少女最常用的方式来表达这些天来的担忧——愤怒地大吵大嚷，也许这样会让她好受许多。亚特鲁奇迹般地回返让这艘破烂的海盗船立刻变得神气活现起来，蒂拉久久未曾发出的爽朗笑声也再次传入海员的耳朵。在船舱里面多拉克船长向亚特鲁讲述了这三天来他们为了摆脱罗门帝国的追击而将船驶入大漩涡的经历，同时也对亚特鲁奇迹般的生还大加赞叹。由于对这个群岛有了大概的了解，船长决定由亚特鲁带路进入城镇同主管会面，商议船只维修的事情。亚特鲁在熟悉的甲板上转了转，大家都很高兴他能平安归来，而且或多或少都会提及他失踪后蒂拉的焦急和担忧。打点完毕，亚特鲁就下船在码头边找到多拉克船长启程造访港城利摩奇。

精通谈判的多拉克船长同巴司拉姆商榷过如何解决岛上的流民和船只维修、补给的事情后就去旅馆畅饮了，而多奇则一进入小城便冲向拉瓦的小木屋，同这个离别多年的老友叙旧。亚特鲁在城中拜访了一下居民，看来他们对这些外来者带来的热闹气氛还是蛮欢迎的，现在小城中渐渐变得热闹起来，亚特鲁则想起了自己身上的另一块镜之碎片，于是同船长等人打过招呼后赶往达列部落，这里也因为要准备祭奠而热闹非凡，但由于一个陌生的艾雷西亚人晋见族长而让许多村民不悦，想必是那个孤傲没好气的盖修来了。在族长家里果然看到了这个黑发佣兵在很不礼貌地大吵大嚷，看到亚特鲁来访这家伙很快就离开了。亚特鲁将最后一块镜之碎片交给奥露哈，喜极而泣的女巫马上拿着几个碎片带亚特鲁到祭坛前将镜子恢复原状。这时小伊也跑来找亚特鲁玩，神镜的光芒过后，三人看到了奇异的景象，镜子呈现出此时瑟米斯神殿正被巴司拉姆带着手下调查的画面。同时拉瓦老师也在那里，看来他并不情愿帮助那个“时间就是金钱”的大财主。看到这个状况小伊似乎又感到不舒服，但她没有说自己看到了什么就匆匆回房休息了。奥露哈有些担忧刚刚看到的景象，于是亚特鲁再次穿过“忘却之遗迹”前往圣地。


平日悠闲的小旅馆驻进了罗门帝国军后变得死气沉沉。


可爱的比卡多呢？


这个漂亮的MM可以为亚特鲁的三把剑提升等级。


罗门帝国的士兵封锁了码头，得想别的办法进去。


亚特鲁一次进入祈祷之泉。



游戏中的第一个Boss，典型的战斗教学用牺牲品。


介绍一下，这是罗门舰队舰长的心肝宝贝儿。


盖修还是败在了丧心病狂的哥哥手中。

## 第六章 静止的漩涡

进入瑟米斯圣地，亚特鲁看到拉瓦和巴司拉姆一行人全都昏倒在地上，而代表着三色剑的妖精冲破封印合力停止了大漩涡的进行，随之而来的就是她们口中的主公——罗门舰队正全速向迦南群岛进发，这个已经完全不设防的岛屿正陷入危机之中。原来巴司拉姆命人撕掉的正是封印三个妖精的咒符，而盖修则完全因为自己特立独行的个性导致没能及时得到援助而封印失败。现在，大陆正面临着一场前所未有的浩劫，感到势头不对的亚特鲁立刻返回利摩奇城，发现这里已经被罗门帝国的士兵占领了，守卫还煞有介事地警告亚特鲁不要随便乱跑。巴司拉姆家的厨子梅布尔说，她正和比卡多玩的时候这些罗门帝国的士兵突然闯进来，害得她还没尽兴就得回厨房呆着。亚特鲁到武器店外面的比卡多圈一看，果然所有的小家伙都跑出去了，为了帮助粗心的梅布尔，以后如果看到走丢的比卡多就帮她弄回来吧。

列达部落相比利摩奇状况要糟糕得多，罗门帝国袭击了这个本就没有防御的小村落，尽管一半村民都跟随库瓦尔逃走了，但仍然有一些被掳走，包括奥露哈和伊莎。奥多村长昏倒在家门口，亚特鲁见状立刻将他背回卧室，由于伤势过重，奥多没说几句话就昏迷过去。这时瓦拉老师赶到这里，他告诉亚特鲁那些罗门帝国的士兵把乌鲁也抓走了，正如丽芙所言，现在只有潜入罗门帝国舰船才能找到解救同伴的方法。于是亚特鲁回港城找到巴司拉姆商议对策，来得正及时的蒂拉说出了她那个在海上名声远扬的老爸常用的战略——声东击西。先由在这个地方最有声望的财主巴司拉姆主动邀请亚加雷斯提督前来赴宴，然后海盗和剩余的精灵们在城中闹事引走舰队的守卫，这样蒂拉和亚特鲁就可以伺机潜入船上，展开营救活动。

计划进行得相当顺利，那个满脑肥肠的亚加雷斯面对美食的诱惑完全顾不上人质的看护，就匆匆去巴司拉姆那里寻欢作乐了。而成功进入舰队的蒂拉和亚特鲁也迅速开始分头搜索，在第一艘舰船的船舱底层找到被囚禁的列达族人，尽管获救的精灵们想要协助亚特鲁和蒂拉继续寻找被嚣张跋扈的提督当作私有品的女巫奥露哈和小伊，但争执过后大家还是听从蒂拉的劝告先找到藏身之处。令亚特鲁意想不到的是平时淘气顽劣的乌鲁将一个非常重要的物品交给自己——提督的钥匙。尽管这把钥匙并不能打开沿途找到的银色箱子，但可以开启第二艘舰船底层地下室的铁门，在这里找到奥露哈，没想到她竟然被关在笼子里。亚特鲁正欲靠近救她下来时，忽然从旁边的栅门后跑出一只巨大的青蛙，这个Boss的攻击方式只有隐身、滚动、喷毒和抽打，亚特鲁贴近这个恶心的怪物一阵猛刺就会将它打到断气，这时才能将笼中的奥露哈救下。就在害怕的女巫搂住亚特鲁紧张地有点说不出话的时候，蒂拉正好冲进地下室，恐怕这是她最不愿意看到的画面了，但情势紧张也不容许她耍脾气斗嘴。三人正准备离开，不料吃饱喝足的亚加雷斯司令已经返回，当他看到心爱的大青蛙死于非命，似乎痛苦得远远胜过看到自己的奴隶和赠予皇帝的礼物逃走。就在这个怪癖暴政的舰长准备惩治破坏他行程的亚特鲁等人时，寡言的盖修进入船舱，只动了动利斧就让卫兵和提督没了气息。亚特鲁带着蒂拉和奥露哈离开罗门舰船前搜索了一下提督的尸体，找到“罗门的钥匙”，可以用来开启所有银色的箱子。成功脱出罗门舰队后三人马不停蹄地赶去同拉多克船长碰头，希望能从他那边打听到伊莎的线索。

## 第七章 黑翼的继承者

变节的雅露玛子民，罗门舰队副官艾伦斯特已经派兵占领了圣地瑟米斯，原来那三个妖精口中的主人就是他。艾伦斯特正听自己的妖宠诉苦说除了那个盖修以外还有个亚特鲁出来扰乱时，独眼海盗拉多克和破墙多奇作为亚特鲁的先头部队闪电出现，并放倒了艾伦斯特的所有部下。不过艾伦斯特似乎完全不在意这些问题，他劈碎了翼之女神的塑像后兴奋地告诉面前的两个海盗，传说中控制大海气象的纳比斯汀的方舟复活了。就在两个不明所以的海盗面面相觑的时候，迦南岛屿地下的巨大石碑迅速升出海面，这个度过了无数个宁静夜晚的小岛完全变成了另一副样貌。水中飞速游动的神兽摧毁了罗门帝国大半的战舰，似乎一切都在预示着大灾难的到来。



现在大家都聚集在巴司拉姆

的宅邸商量对策，看来事到如今只有依靠拉瓦老师的智慧了。听闻奥多族长的伤势缓和，亚特鲁动身赶到列达部落探望，奥多族长已经恢复了精神，只是还不能走动。他将列达族世代相传的迦南传承详尽地叙述给亚特鲁，现在亚特鲁的重任就是阻止黑色剑获得毁灭世界的力量。沉重的担子似乎并不能打消亚特鲁坚韧的意志。拿上奥多给予的龙之纹章，亚特鲁开始了面对最终战斗的准备。

在风见之丘祭坛上的石碑前，亚特鲁拿出奥多族长的龙之纹章开启了通向地下废都奇修迦尔的入口。穿过结构复杂的废都，在龙之回廊遇见了悄悄跟来的奥露哈，由于前面空旷的走廊无法步行穿越，奥露哈最后确定了一次亚特鲁面对最终挑战的决心，吹起了母亲教授的笛子召唤出引导之龙，现在亚特鲁已经拥有足够的资格进入方舟了。匆匆追来的盖修也要求乘坐引导之龙，因为他实在没有别的办法前进了。奥露哈笑着允许了这个不太合群但正义感十足的佣兵和亚特鲁一同乘坐引导之龙，毕竟盖修想要阻止继承了黑色艾玫拉司的哥哥也就等于协助亚特鲁。望着高速飞行的引导之龙，列达族女巫心中默默地祈祷着勇者的安然归来，尽管女巫是不允许喜欢别人的，但奥露哈并不打算放弃少女内心对爱的一点小小的期望。

## 第八章 纳比斯汀方舟

看来让盖修一同前来也是雅露玛女神的旨意，作为黑色艾玫拉司的后裔，盖修按照传承所记载方法开始诵读咒文：

吾曾乃翼神之子民，今再度返至此乐土。

随着盖修话音刚落，地面上浮出半透明的圆盘将他载到方舟的深处。亚特鲁跟随盖修进入方舟中枢，在大门前再次看到这个自负的佣兵时他已完全是另一个模样了，很明显他浑身的伤口和体力不支的狼狈证明了里面有更加强大的敌人在等着亚特鲁。盖修在身体不能动弹时终于口气渐软，不得不承认只有依靠亚特鲁来血洗他们家族的耻辱和拯救迦南诸岛了。进入“王座之间”，发现被艾伦斯特劫走的小伊莎正不省人事地躺在水晶王座中，亏得镇定自若的艾伦斯特这个时候还有足够的耐心给亚特鲁讲解自己祖先是如何封印方舟以及想要



小伊对亚特鲁交付生命的信任让人感动。


最后一个敌人，方舟核心。

制造白色的艾玫拉司，却只是失败地得到了一些介于黑白之间的灰色艾玫拉司。讲解完毕，艾伦斯特已经迫不及待地想要干掉眼前唯一一个能够阻碍他的敌人，亚特鲁并没打算将力气都耗费在艾伦斯特身上，尽管他有三个妖精从旁协助，但只要连续放出三把剑中任意一把的剑魔法就足够将他控制一切的妄想粉碎掉了。尽管幽幽和其他两个妖精拼命地守护秉承列达族女巫的力量并化身为漆黑之翼的艾伦斯特，但最终他还是丧失了抵抗的力量，跪倒在黑剑雅露玛里恩旁边，看来这把剑终究没有认可艾伦斯特的力量。

亚特鲁冲上王座救醒伊莎，拥有引导之力的小女巫白皙的皮肤在晶石的辉映下更加玉润清透。她告诉亚特鲁到现在为止一点都没害怕过，因为她知道亚特鲁会来救她的。小伊莎信任哥哥，相信哥哥的力量，一定能救她出去，所以伊莎不会害怕。残喘不止的艾伦斯特仍然不甘心，他用尽最后的力量呼唤方舟，希望能操控这个巨大的气象控制装置得到超越神的力量，但随着不规律的光芒和玻璃的碎裂声，一切都预示着他失败了。同祖先一样，没能得到纳比斯汀的神力，却让方舟进入暴走状态，迦南岛乃至整个艾雷西亚大陆都将毁于一旦。亚特鲁不由分说将伊莎交给盖修，独自一人冲上了方舟的控制中心……

亚特鲁面对的是大陆上古文明高峰


通向方舟核心的道路。


奥露哈的笛声不仅仅意味着送别。

的产物，拥有操控自然能力的智能装置。现在能够做的，只有使用身上的三色剑分别破坏掉对应颜色的球体，然后将不断旋转的装置上面发射激光的菱形中心宝石摧毁。在光影之间，亚特鲁穿行于骤变扭曲的空间，他手中紧握的剑刺向耀眼的菱石，削弱着神器的力量。无以计数的光芒妄图阻止这个神选的战士，但一切只是徒劳，亚特鲁，红发少年亚特鲁·克里斯汀，终究会在方舟毁灭的地方重生。

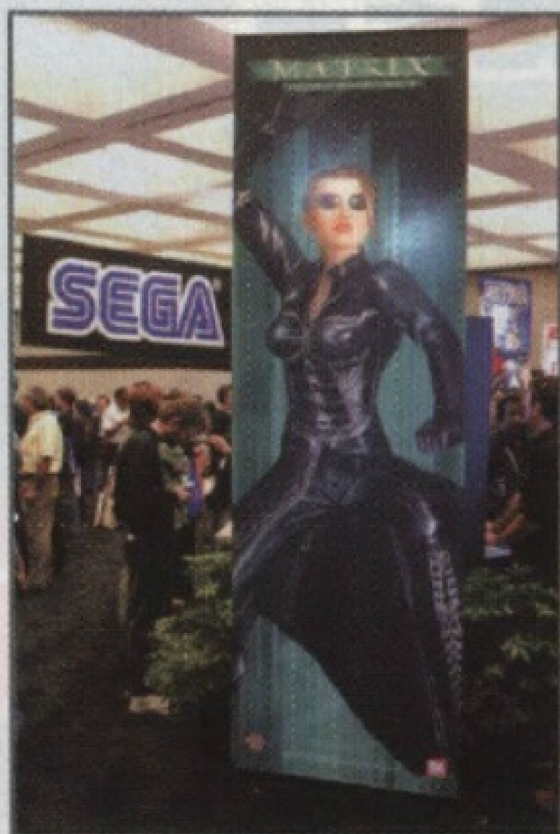
幸运的少年，被神眷顾的火红头发，再次出现在月落之汀的沙滩上面。奥露哈、伊莎、多奇、蒂拉、拉多克、拉瓦，一张张熟悉的面孔都出现在火红色的头发四周。

勇敢的少年、骁勇的战士和大家敬仰的勇者，将继续远航。



网闻急报

## 华纳将收购Monolith 全力开发《黑客帝国网络版》




华纳兄弟公司旗下的华纳兄弟互动娱乐公司将收购《异形对战铁血战士2》的开发商Monolith Productions，为其开发公司最重要的网络游戏——《黑客帝国网络版》（The Matrix Online）。

Monolith是著名射击游戏《升刚》、《无人永生》系列的开发商，其开发的LithTech游戏引擎也为众多射击游戏所采用。今年E3展上，Monolith还展示了他们用全新引擎为VU Games开发的射击游戏《F.E.A.R.》。根据华纳著名电影《黑客帝国》系列开发的MMORPG游戏《黑客帝国网络版》本是华纳与育碧软件合作、由Monolith进行开发的项目，并且已经在2003年E3展上展出。游戏背景设定在电影结局之后，玩家将可在游戏中体验到虚拟世界里各种匪夷所思的空想格斗技能。华纳兄弟互动娱乐公司近年来积极投入电子娱乐市场，为了摆脱只能依靠将电影、卡通产品授权给其它开发商进行游戏制作的局面，因而决定收购Monolith来增强游戏研发能力。据了解，Monolith的创办人之一、Monolith前执行长Jason Hall是促成此项收购案的关键人物之一。这项收购案将在今年10月1日生效，届时Monolith将成为时代华纳集团下的最新成员之一。《黑客帝国网络版》目前已在欧美地区开始Beta测试，预计在年底前正式发布。

## 音乐网游《DJ MAX》开始公开测试




由韩国NetMarbel网站运营的音乐网游《DJ MAX》8月中旬开始公开测试，并在网络上掀起体验音乐网游的新高潮。《DJ MAX》由著名街机音乐游戏《EZ2DJ》的开发团队韩国Pentavision公司制作。游戏背景采用动感十足的画面，强调视觉效果。音乐方面提供多种风格的歌曲，如Techno、Jungle、Dance等都能一一领略到。《DJ MAX》支持最多6名玩家同时进行游戏，还提供可以看到对方的“观战模式”，而且导入了“Gear系统”，玩家可以设定音乐来演奏。游戏自6月份开始内测以来已经吸引了超过10万名玩家上线试玩。

## 《传奇》玩家石智勇奥运夺金获赠屠龙刀



8月16日，在雅典奥运会男子举重62公斤级的比赛中，中国选手石智勇一举夺魁，实现了中国男举历史性的突破。赛后这位新科奥运冠军透露，他本人是网游《热血传奇》的忠实拥趸，并且是36区天池一名达到目前全国最高级——46级的战士。兴奋之余，石智勇热情地邀请全国各地的朋友到天池服务器去玩。而《热血传奇》的运营商盛大网络已经决定在游戏中赠送他屠龙宝刀一把，作为对这位奥运冠军的特别奖励。

### 中国台湾省网络游戏排行榜

（2004年08月上旬）

| 排名 | 游戏 |
|---|---|
| 1. | 魔力宝贝3.0 |
| 2. | 天堂II初章——战乱魅影 |
| 3. | O2劲乐团 |
| 4. | 梦幻之星网络版——Blue Burst |
| 5. | 童话——天方夜谭 |
| 6. | N-age 3.0——梦想e甸园 |
| 7. | 石器时代7.5——精灵的召唤 |
| 8. | 天堂II——混沌的年代 |
| 9. | 新天上碑2.75——凤凰天舞 |
| 10. | 仙境传说——樱之花嫁 |

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站

### 韩国网络游戏排行榜

| 排名 | 游戏 |
|---|---|
| 1. | Fantasy LIFE |
| 2. | 天堂II |
| 3. | 冒险岛Online |
| 4. | 天堂 |
| 5. | 君主 |
| 6. | 天翼之链 |
| 7. | Pangya |
| 8. | 奇迹 |
| 9. | 精灵 |
| 10. | Do Online |

资料来源：韩国rankey站

### 云网销售风云榜

（2004年8月上旬）

| 排名 | 产品 |
|---|---|
| 1. | 网易一卡通（大话/梦幻） |
| 2. | 盛大网络游戏卡 |
| 3. | 仙境传说（RO）网络游戏卡 |
| 4. | 网星（魔力/轩辕剑）直充 |
| 5. | 华义WGS游戏卡 |
| 6. | 剑侠情缘网络版 |
| 7. | 奇迹（MU）网络游戏卡 |
| 8. | 破天一剑 |
| 9. | A3在线储值 |
| 10. | 命运II |

资料来源：游卡销售云网

## 网游新动态

| 游戏名称 | 升级版本 | 更新时间 | 更新内容 |
|---|---|---|---|
| 《传奇3G》 | 公开测试 | 8月25日 | 正式开始公开测试，全国范围内开通两大区6组的服务器 |
| 《科隆》 | 公开测试 | 8月25日 | 正式开始公开测试，正式推出1.0版《神奇召唤师》 |
| 《天翼之链》 | 公开测试 | 8月23日 | 正式开始公开测试 |
| 《碧血晴天Online》 | 新区开放 | 8月21日 | 开放游戏的自动帮凶宠物系统 |
| 《天骄》 | 版本更新 | 8月20日 | 新版本《问剑天下》，新开6组服务器 |
| 《辉煌》 | 正式收费 | 8月18日 | 正式开始商业化运营 |
| 《海盗时代》 | 内部测试 | 8月18日 | 开放不删档内测 |
| 《足球经理在线》 | 内部测试 | 8月15日 | 发放1500个内测账号 |

热点追踪

## 大陆网络游戏开发小组系列之十一

# 创意鹰翔，期待振翅高飞

■本刊实习记者 小虾

北京市海淀区，民族大学南路。

进入中央社会主义学院幽静的校园，走进办公楼，在四楼安静的走廊尽头，有一扇办公室的门显得跟周围有些不同，门的正中贴着一张打印纸，上面只写着四个字：创意鹰翔。这就是我们此行的目的地。中国游戏史上最悠久的游戏开发团队之一，就这样"简单"地映入我们的眼帘。



林广利细数这些年的风风雨雨。

创意鹰翔这个名字，对如今的许多人来说可能显得陌生。提到它，就必须回溯到上个世纪90年代中期，那段理想与苦痛交织的国产游戏发展史。1996年初，姚震和闫国胜一同创建了公司的前身——鹰翔软件工作室，不久他们的同学林广利也加入进来。公司的首个作品是一款教育软件《Read》，不过在此之后他们的开发就全面转向游戏领域。其时，《命运与征服》系列正在中国大地掀起即时战略游戏的高潮。在那个理想化的年代，鹰翔的目标就是要做出世界上最好的即时战略游戏。于是在1997年6月，首个国人原创的RTS《生死之间》问世了。

在起始阶段，鹰翔对林广利来说并不意味着一切。那时候他是一名医药器材商人，游戏开发只是他的一项"兼职"。然而很快他就全身心地投入了这个行当。在《生死之间》受到普遍好评之后，它的续集也提上了议事日程。18个月后，《生死之间 II》上市了。然而此时的创意鹰翔却发现他们的处境并不是那么乐观。"《生死之间 II》卖得并不好。"林广林平静地向我们回忆当



所有的开发工作都是在这里展开的。

时的情况。和当年许多开发小组的遭遇类似，《生死之间》及其续集并没有实现声誉和销量上的双赢。一方面这来源于盗版的冲击，同时由于和游戏代理商的摩擦，使他们仅仅拿到了最初5000套产品的版权金，这也使得公司的发展受到了一定影响。2000年，创意鹰翔出品了一款独特的冒险游戏——《独闯天涯》。这部作品最致命的问题，是没有得到代理商及时有效的推广，这使得游戏又一次陷入了叫好不叫座的局面。



主程序兰征鹏认为，游戏在技术上已经达到了2D游戏的顶尖水准。

"那么这些年来，创意鹰翔是如何生存下来的呢？"面对如此"惨淡"的业绩，我们不禁要问。"如果单凭这几款单机游戏在国内的发行，是远远不足以维持公司的正常运作的。"林广利苦笑着说，"但幸运的是，我们的产品不但能够在国内发行，还成功进入了海外市场，这也是当年许多国内开发组无法做到的。"从《生死之间》开始，创意鹰翔的所有大型游戏产品都成功地在我国香港、台湾地区及韩国等地发行。"我们甚至不得不为了微薄的销量而同时制作泰文版。"林广利不无感慨地说。然而泰文版几万美元的版权金对于公司的运作无疑也是至关重要的。

除去在海外的利润，为了更大程度地获利，创意鹰翔也承接了一些其他游戏开发项目的外包任务。简单一点的是为国内发行的一些英文游戏做汉化，赚取微薄的制作费。这样的汉化已经做了十多个了。此外，公司还为若干日本的PS2游戏分担部分的程序设计，以及为一款台湾地区研发的

即时战略游戏开发完整的联机对战模式。"我们为台湾公司开发了一套地图生成器，可以迅速生成大面积地图。"林广利强调这一点。在他看来，这些工作不仅仅是公司生存下去的需要，同时也为他们自己的开发计划积累了足够的经验。

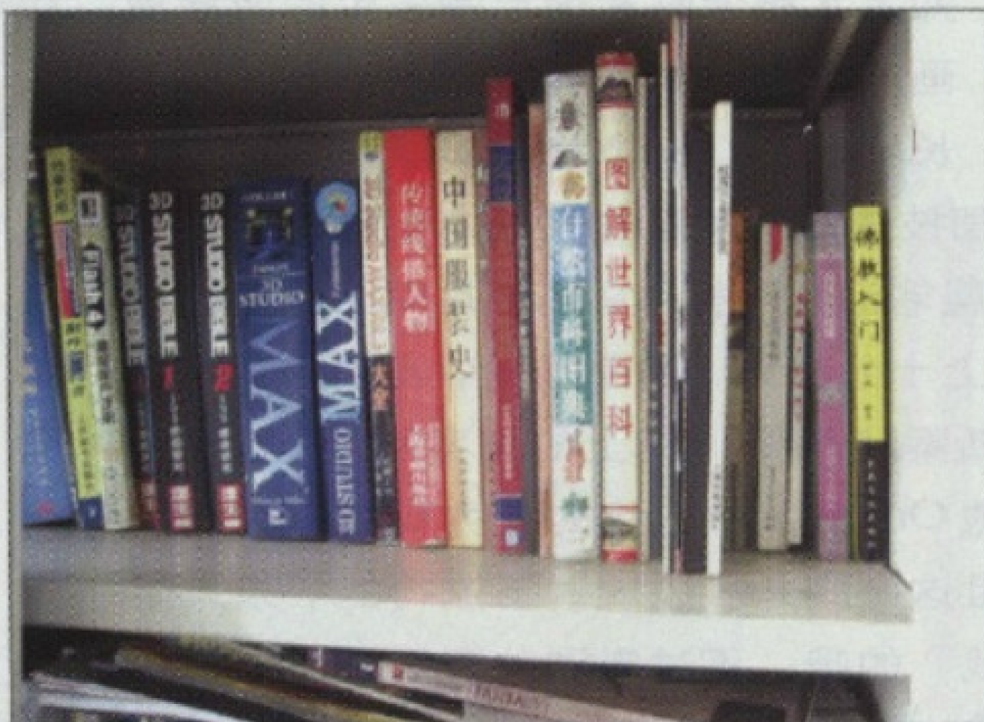
## 二

即便如此，林广利承认，如果没有网络时代的来临，创意鹰翔是否存在仍旧会是个疑问。然而正所谓东方不亮西方亮，在《独闯天涯》之后，接下去的角色扮演游戏《碧雪情天》及其加强版《冰雪传奇》却有出人意料的热销。"我们总共大约卖掉了10万套。"只有说到这里，林广利表情沉稳的脸上才泛起一丝骄傲的笑容。终于，这家老牌单机游戏开发商要涉足网游领域了。


美术总监吴大伟。

《碧雪情天Online》的项目是从2002年10月启动的。正如我们所看到的，所有开发人员就挤在办公楼四楼这个百余平方米的套间里。两旁的小间是会议室和总经理室，中间就是所有开发人员聚集的工作间。"我们已经把所有的费用都压缩到最低。"林广利解释说，"七八年来我们不过是从办公楼的六楼搬到了四楼而已。"然而节省开支的另一面要面临开发人员的流失。"从我们这里出去的很多人都成了其他团队的骨干。"林广利无奈地说。

在项目开始阶段，鹰翔初创时期的"三人组"只留下了林广利一人，但他认为总有其他的因素可以吸引到志同道合者。目前《碧雪情天Online》的团队大约由15人组成，包括8名美术、3到4名程序和5到6名策划。在这里我们遇到了创意鹰翔的产品经理侯迪，询问之下才知道，他在鹰翔成立时就在这里工作了。谈到这些年在鹰翔的感受，侯迪认为，整个团队中宽松的环境、踏实的作风以及为了理想而制作游戏是他一直能留在这里的主要原因。"多少年来，我们的项目从来没有半途而废，全部都看到了成品，这种坚定也是我们精神的一部分。"说这些的时候，侯迪的语气显得举重若轻，似乎这些年的风风雨雨对他来说根本不算什么。



游戏开发必备秘笈。

比起侯迪的坚定，游戏的其他主创人员则显示了他们的自信。《碧雪情天Online》的美术总监吴大伟告诉我们，游戏的开发过程并没有外界想像的那样艰难，这是因为之前用于开发《碧雪情天》的游戏引擎本身十分扎实，在这个引擎上已经可以华丽的实现许多光影和魔法效果，完全可以达到2D画面表现的顶尖水平。游戏的主程序兰征鹏也持这种观点。他认为目前2D游戏的技术已经相当成熟，因此在技术上并没有给程序员提出太大的难题。如果说有什么为难的地方，他坦然承认，有时候因为策划人员的变动，可能会改变一些既有的设计，这就需要程序组重新进行必要的调整。谈到国产网游和韩国舶来品的差距，兰征鹏和吴大伟都认为，在技术上国内肯定有非常优秀的人才，但是和"韩国泡菜"相比，欠缺的或许还是经验。


"碧雪"第一届PK大赛。

作为局外人，一个传统单机游戏开发团队进军网游对我们来说原因是显而易见的。但当我们将这个问题抛给林广利时，他的目光还是显得有些犹疑。在他看来，似乎不喜欢把这看作是一种形势所逼的转型，而是国内游戏业发展的大势所趋。林广利谨慎地认为，单机开发与网游的开发还是有很大的不同，后者在程序上有40%的工作是进行"边界判断"。也就是说在网络游戏制作中，由于网络传输错误、修改编辑等非常多的原因，总会出现种种不可预知的数据错误，边界判断就是限定一个正确数据的边界以进行判断，同时要对出错的数据进行正确的处理。因为单机游戏数据出错的话，大不了就是重启一下就好，而网络游戏是不能出错的，所以这个工作十分重要。因此这也是一个经验积累的过程，也是对自己的一种挑战。当然从现实来看，随着《碧雪情天Online》的推出，公司的运营状况无疑会得到一定改观。面对我们"是否会在今后继续开发单机游戏的"问题，林广利同样不置可否。

告别创意鹰翔，走在平静的校园里，我的心情却无法立刻平静下来。短短的接触让我们看到了国产游戏开发者的另一面，可以感受到他们和那些在星级写字楼里办公的开发小组的不同。如果说在后者那里能感受到更多的自信与潇洒，那在这里能体会到更多的艰辛与坚持，以及对未来走向的矜持与谨慎。在本文截稿时，我们得到了《碧雪情天Online》开始公测、玩家注册踊跃的消息。愿创意鹰翔真如一只犀利的鹰，从此振翅飞上云端。P

# 不谈虚拟 我们看现实

## 游龙在线周边篇

■策划 本刊编辑部
■执笔 小蚁

年长些的玩家一定还记得在《金庸群侠传》里修炼野球拳的经历吧？野球拳在开始阶段功力平平，但是升到10级之后可是妙用无穷，能横扫武林的。直到现在，各位江湖小虾米还能在《金庸群侠传 Online》的世界里寻找和修炼这部传说中的武林秘笈呢。我们这一期的周边就和大名鼎鼎的野球拳有些关系，大家将要看到的就是游龙在线丰富的周边产品，因为游龙旗下可是运营着《东方传说Online》、《吞食天地Online》、《金庸群侠传Online》、《三国演义 Online》以及《网络三国》五款网游产品哦。

### 文具和生活类


▲展开相册的整个封皮就是一幅壮观的战争画图。

这类周边有金属笔记本、主题相册、手机链、零钱袋、帽子、T恤等等。这里要着重介绍的是游龙金属笔记本。这款笔记本封面选用银白色金属板压制而成，凸印精致的游龙在线标志，内页选用高级笔记本专用纸，并用标签纸将页码进行分类，以便使用者进行分类记载，外包装采用厚纸盒。外型简洁，拿在手里分量十足。与之相对应的是一本《三国演义 Online——激战长坂坡》相册。这本相册封面采用了香港知名水墨漫画家李志清先生的游戏原画图案，传神表现了张飞张翼德横立长坂桥头，一声怒吼喝退曹家百万兵的精彩瞬间。深得中国传统水墨画技法真传的画作使这本相册成为不可多得的游戏周边精品。而且和金属笔记本一样，它们都是作为游龙在各种活动比赛中的奖品发放，市面上十分少见，因此极具收藏价值。有趣的是，游龙还推出了一款"机智断案游戏牌"，牌上的图案都是《吞食天地 Online》中人物的各种Q版造型。而且这副牌是可以玩时下流行的"杀人游戏"的哦，不过看到帅哥司马懿扮演的"杀手"、少年周瑜扮演的"秘密警察"和绿发庞统扮演的"法官"，不知大家是不是还能提起玩恐怖游戏的兴致呢。



▲闪闪发亮的金属笔记本。


▲活活活，这就是"杀人"纸牌。


▲巴豆妖"卡哇依钥匙圈"。不要奇怪，你看到的只是背面。

### 毛绒类

毛绒类的周边是现在大多数玩家热衷的东东。游龙的毛绒玩具中形象大多是《吞食天地Online》中可爱的NPC巴豆妖，小到钥匙链、大到半人高的玩具都是这


▲这就是巨无霸巴豆妖了。

个小家伙在唱主角。如我们看到最大的一只浅蓝色巴豆妖毛绒玩具，虽然在杂志上看不出大小来，可实物却有70厘米高，手工十分细致，摆在玩家们的安乐窝里可不比芭比娃娃逊色，而且这款限量版的产品在中国大陆只有200只，可不是轻易能够得到的。其他体型小一些的毛绒玩具，如双巴奇缘，就是在我国台湾省发售的《吞食天地 Online》"巴着不放包"中的赠品。因为包中不但有游戏安装光盘，还附赠15厘米巴豆妖娃娃一只及限量紫色虚拟巴豆妖一个，是为"双巴"。游龙最近开发的恶魔巴豆妖毛绒玩具将在大陆地区限量1000只发售，或许是那些喜欢收藏的玩家的福音。


▲双巴奇缘、恶魔巴豆妖及钥匙圈正面。



▲搪胶材质制作的巴豆妖小玩偶，是一组不错的小摆件。

## 模型类


▲赵云的人偶造型准确生动，看上去虎虎生风。

三国时期的赵云可称得上是位叱咤风云的人物了，游龙为《三国演义 Online》推出了一款"赵云子龙"玩偶。这具玩偶采用树脂材料制成，表面喷涂银漆。细节上如盔甲的纹理刻画的十分精细，神态惟妙惟肖。而且我们了解到，目前游龙正在开发一套人物塑胶模型，有蜀中五虎将（关张赵马黄）以及貂蝉和《斗阵擂台》的全新宠物黄金巴豆妖。一套为12cm左右的标准模型，一套为4~5cm高的扭蛋。在游龙产品部我们看到了一幅开发中的赵云形象的泥胚，Q版造型十分生动。这个系列的产品仍旧会是限量发售的，想来在它10月份面市的时候也一定会吸引不少玩家的眼球吧。


▲可爱的心型八音盒是在我国宝岛台湾运营的网游《恋爱盒子 Online》的周边哦，在大陆是绝难见到的。


▲制作中的Q版蜀中五虎将泥胚。





▲《吞食天地 Online》主题的凉枕和餐具。

**回答问题拿大奖！**

1.《吞食天地 Online》是一款什么类型的游戏？
A．养成类　B．竞技类　C．角色扮演类　D．格斗类

2.《吞食天地 Online》是何时开始正式公测的？
A．2002年9月26日　B．2003年10月26日
C．2004年2月26日　D．2003年9月26日

3.《吞食天地 Online》目前使用的最新版本是哪一个？
A．斗阵擂台　B．斗战擂台　C．激斗擂台　D．魔法擂台

将以上问题的答案发往 red@popsoft.com.cn，本期将产生20名幸运读者。你们的礼物将是《吞食天地 Online》最新版本《斗阵擂台》客户端5套、《吞食天地 Online》主题T恤三件套5套、游龙金属本5本以及限量1000套的恶魔巴豆妖毛绒玩具5只。



《密传》算是娃娃们第一次接触到的3D网络游戏，对视角变换极不适应，经常跑了一会就晕头转向，虽然到了后来有所好转，但很快她们又遇上了个更加残酷的问题——截图。《大软》对文章截图的要求很高，但网络游戏中的精彩截图都是在慌乱甚至是临死前一瞬截下的。为了截图，她们一遍遍进入地宫艰苦战斗；为了截图，她们一次次冲向Boss不惜自杀，只为了留下那一瞬间的辉煌，虽然最后截出的图还是那么不尽人意……

囡囡怕死是众所周知的，总是在截图和求生中艰难地抉择；悠悠是个牧师，加血加盾忙得不亦乐乎，加上键盘不好用，所以更别提截图的事儿了；雪儿不幸又赶上是个法师，血还没战士的零头多，忙着跑路喝血还来不及，截图就显得很奢侈了；阿璇最清闲，又禁打又能跑，截图最合适，不过她这几天老被蚊子叮，所以桌上总有瓶花露水，但不幸的是，花露水离她的水杯很近，在战斗最激烈的时候，她总会不自禁地拿起花露水……嗯，已经喝过两次了。




# 无尽的秘密 永远的传说

■策划 本刊编辑部
执笔 游戏娃娃
艺术摄影 Jin

人物状态：最上面显示着自己的名字。
红色的HP是生命力，后面的2个数值分别是当前血量/最大血量。
蓝色的TP是使用技能消耗的数值，当前数值少于技能需求数值时就无法使用技能。
绿色的RP是经验条，就是人物打倒怪物或完成任务所得到的修炼点数，当修炼点数到100%时人物就会升级。但当人物死亡时，会减少当前修炼点的10%。
下面的两条里，黑色栏里写了所锁定目标的名字，可以锁定的目标包括自己在内的玩家、怪物、地上的物品，下面的红色槽就是该物体的生命值。

组队状态：这个状态栏只有在组队之后才会出现。按顺序排列除自己之外的同队伍玩家，并显示他们当前的HP和TP值。同时单击组队栏里的玩家名字即可选定该玩家，可以对其施放技能，双击玩家名字可以跟该玩家说悄悄话。

当前状态：在画面最右上角表示了自己在当前所受到的状态补正。如祝福之术、极限移动等。

地图：按快捷键M就可以呼出小地图，再次按M可以切换成大地图，再按即可取消。
在地图上，红白相间的箭头表示自己的位置和方向，红色表示周围的怪物，绿色的点表示附近的玩家，橙色则表示组队的玩家。

快捷键栏：玩家可以把自己常用的技能、补给品、操作放到快捷键栏上，放上之后按对应的数字或F1到F10就可以使用技能、物品或做出动作。
在快捷键栏最上或最左有上下的翻页符（按“=”键）和切横竖条的切换键。

对话栏：对话栏分为3部分。
最上方的块里包含了系统表示的信息，内容包括战盟公告、组队状态、系统信息、获取或丢弃物品信息、攻击或回避怪物等战斗信息。
中间的块包含了聊天信息，内容包括各个频道的对话信息、交易信息等。
下面的对话输入栏前半部分是你所对话的对象，留空时就是公开频道，后半则是对话输入内容，正中间的小箭头按下就可以找到最近和你进行过悄悄话的玩家名字，点选就可以与他对话。
最下面是对话频道切换，全体就是对当前周围一定范围内的玩家进行公开对话，组队就只有同队玩家才可见，战盟就是战盟频道，好友则必须添加其他玩家为好友后才可点选。

1.人物状态（L）：基本人物状态包括了等级、主神点数、种族、职业、身份等级、信仰主神、所处战盟、称号等。
能力值里包含了生命值、魔法值、包含武器攻击力的物理攻击伤害范围、攻击准确性、包含防具的防御力、闪避率、PK后获得的惩罚点数。
密能值是升级或完成任务后所获得的点数，分为提升攻击力的肌肉、提升回避与攻击准确的神经、提升血量和防御的血脉、提升魔法攻击和魔法值的意念。
抗性就是对各种属性的抵抗能力，一般由装备或技能来提升。

2.物品装备（I）：装备物品栏也分为两大部分。上半为自身的装备，分为身体装着和装饰品两类。
中间是持有金币数额的显示。
下半为持有物品，购买或拾取装备后，点一下拿起装备，移动到身体对应的位置就可以装备上去了。

3.任务信息（U）：包含让玩家熟悉系统的新手任务、完成新手任务后开启的剧情任务、与剧情任务无关的NPC委托任务。
正在进行中的任务栏中会显示当前已接并没有完成的任务名字，并会在任务说明里获得提示。
已经完成的任务栏中包含过去完成过的任务，并在任务说明里写出获得的奖励。

4.技能信息（K）：每个族都有各自不同的技能。但都分为攻击、防御、辅助三大类。
每次升级或完成某些任务就可以获得技能点数，来提升技能。
人物的等级以及前置技能等级也会对技能可修得与否有关系。

5.系统信息（ESC）：游戏的系统设置都在这里，在这里可以更改画面显示效果、声音音效以及登出游戏或游戏说明。

6.操作信息（C）：该栏包括了一些游戏中常用的操作，可以把这些放置到快捷栏上进行快捷操作。

7.PK切换：点这个以后会出现提示信息，选择确定就开启了对其他玩家的PK效果。
在非安全区的地方就可以攻击其他玩家，但如果任意PK其他玩家的话会获得惩罚点数，并在死亡时掉落更多经验，红名之后其他玩家PK你也不会受到惩罚。另外，先攻击的玩家名字会变紫（仅被攻击方者可见），杀死紫名的玩家并不会受到惩罚。



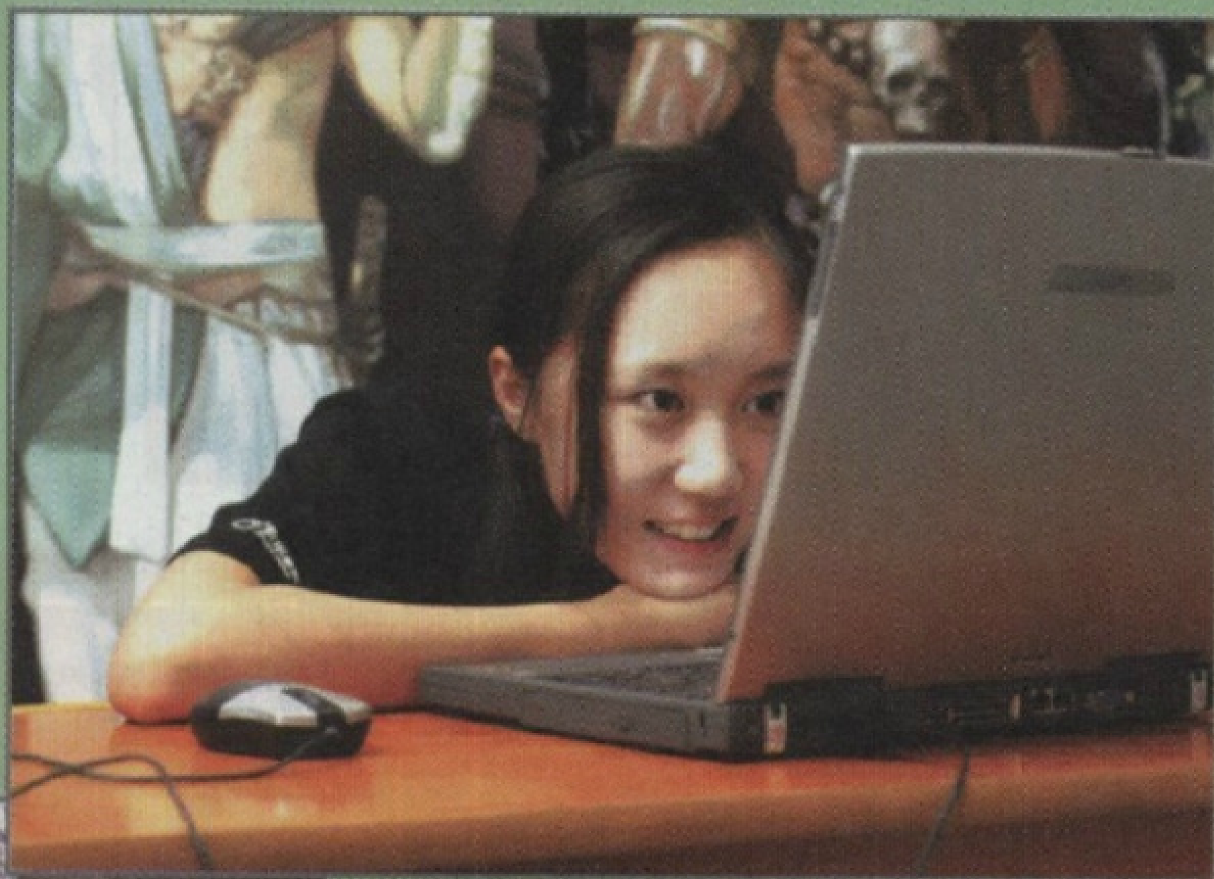


热点追踪

# 冰龙生死记

超强魔神算是魔域地宫的老板，在《密传》的世界里是个家喻户晓的人物。不过超强魔神算这个名字太拗口了，大家更习惯它的另一个称呼——冰龙！我是游戏娃娃雪儿，这次《密传》之旅中我继续着一贯的传统，再次以一个法师的身份出现在大家面前。在《密传》中我的种族是迦楼罗，一个很印度化的种族名称。我很喜欢这身白衣服，和我的名字很般配，再插上一对翅膀就像天使一样了。

我进入《密传》之后，选择了一个以梵天为主神的战盟。为什么这么选？因为我觉得胳膊上带个金色的臂章，比缠个红布头好看呀！这样就可以笑话圆圆和悠悠了。在熟悉环境的过程中，经常听到大家谈论冰龙，关于它的高傲，关于它的冷酷，关于它的种种传闻！我一直想去看看它是个什么样子，就缠着战盟中的高手带我去看看。本以为冰雪是一家，它该对我们客气一点。没想到这是一次死亡之旅，带我去的高手被它踩在了脚下，我也被它一脚踢回了村子。









香巴拉是高级玩家进行升级的地图，地图右上的香巴拉地宫内更是强怪聚集，地图左边还有隐藏的村庄阿努，里边出售一些较高级的装备。




曼陀罗村是新手的出生地，新手要在这里完成初期的任务和主神的选择，达到15级才可以通过左上角的传送门去上边的香巴拉地图。想看看冰龙？在左下角的地宫里哦！



我身后小岛上就是魔域地宫的入口了，冰龙就在这座地宫的二层。这里是曼陀罗村庄的南边，魔域的中间，地图坐标(215,823)。在这周围，有很多堕落的罪人和堕落的武士，等级低的玩家要小心了。



我和我所在战盟的两位高手，已经站在地宫的大门口了，正在等着队伍中的肉盾赶过来。组队在地宫里杀怪，一定要有血长的玩家顶怪，我们法师和弓箭手才有发挥特长的时间和空间。



冰龙攻击瞬间，一道冰柱直冲向前，让人不寒而栗。冰龙的攻击属于冰冻攻击，没有足够的冰系抗性是不行的。另外，冰龙周围藏着隐身的僵尸，一定要有反隐能力的同伴来协助，不然还没打到冰龙就挂了。



看到冰龙的一刹那，我有一种怦然心动的感觉。冰龙就像一座艺术品，在我的面前展现，晶莹剔透，使我有一种想冲上去摸一摸的感觉。完全忘记了，它美丽外表下有一颗恶魔的心！



在地宫中看到这些长着角，只有一只眼睛的狮子，我着实吓了一大跳。不过大家不要被他们的样子吓坏，异变狮身恶魔是不会主动攻击的。倒是路上遇到的单头蛇、蜘蛛和僵尸要小心一点。

# 魔蝎恩仇录



风萧萧兮易水寒，壮士一去兮不复还。站在香巴拉地宫的传送点外面，我默默吟诵着荆轲的名句。当他在易水之滨出发时，恐怕也没想到这句异常悲壮的诗歌也能用在4个弱女子身上吧。









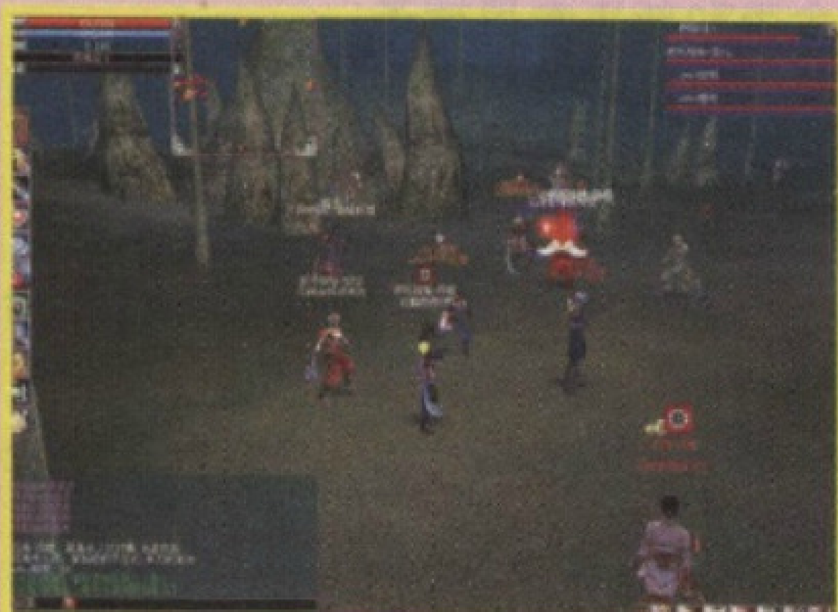
传送的光芒如此美丽，如同圣光笼罩大地。又有谁能想到，在如此美丽事物的这一端，却是无边的黑暗与恐惧。虽然下了必死的决心，站在传送点旁边，我握刀的手还是禁不住微微发颤。

听说过"夜叉族的悲剧"么？在曼陀罗高原受恶魔袭击的时候，人们对地下洞穴进行了多次探索，却都以失败而告终。最后，他们向骁勇善战的夜叉族发出求援信。很多勇敢的夜叉族青年自愿参加了探索。可尽管进行了缜密的准备，进入圣地探索的数千名夜叉族勇士大部分仍失去了重见天日的机会。而终于得以回归的不足百人的幸存者们，也都受了不同程度的重伤。于是，在经历了无数的灾难却没有取得丝毫进展之后，曼陀罗村庄的人们不再进行这样探索，而且禁止人们靠近地下洞穴附近。

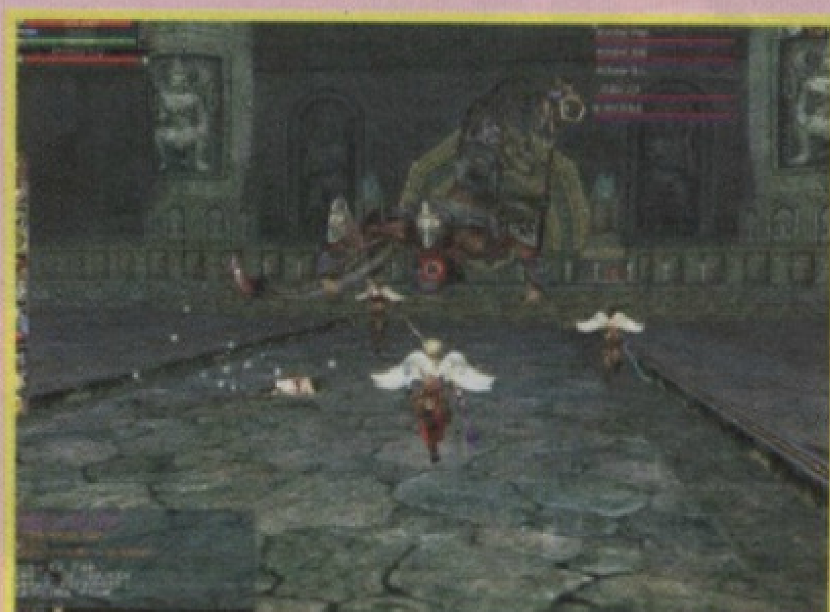
刚听到这个传说的时候，我们并不相信敌人的力量——直到我们先后两次在前往香巴拉地宫底层的途中被怪物送回老家。我们终于不得不承认了邪恶力量的强大，但这并不意味着我们的屈服。我们第3次勇闯香巴拉地宫，虽然最后的结局仍然只是悲壮的死亡，却终于见到了最后的终极Boss。香巴拉地宫未知的神秘与恐惧，终于被打破了。



在倒下之前，我拍下了这张珍贵的照片。怪物对我们的攻击，可以用数值来衡量，死亡后我们损失的经验，也可以用数字来衡量，可是共同战斗中产生的友谊，却无法衡量！



我们第3次进入这个神秘而诡异的地宫，大家都只杀主动攻击怪而避开非主攻的怪物以节省体力，这也是对游戏熟悉之后所采取的战略。当然，团队成员各司其职也是成功最重要的保障。



蝎身狂魔！人类最大的恐惧就是对未知的恐惧，而现在我们终于见到它了！雪儿率先冲上前去，用生命换回了怪物攻击的数值：原来它的攻击力"远"不如冰龙。大家信心倍增，一起杀了上去……



这是我们遇到的第一个Boss级怪物，虽然只算一个小角色，我们一行人却也打了半天。好在战盟的战士顶在前面，又有牧师不停给我们加血，不然就只有逃了……



长相极丑的老妖僧。血长而且自疗极快，且无视能量盾。打他最好要带防火装备，而且要有像我们老大这样的高级法师，再有像我们这样优良的团体配合，才有取胜的可能！



终于推进到龙区了，上次就是在这里全军覆没。虽然这些龙都是主动攻击，但我们技能的日臻纯熟为最终的胜利逃脱打下了坚实的基础（其实就是喝血瓶的时机以及逃跑的操作比前两次强了很多）。




# 《密传》初级新手任务

游戏中的新手任务分为5阶段，必须连续地依次完成才能接到剧情任务。



NPC：铁匠巴尔坦（435,202）
内容：收集3个小型兽角交给巴尔坦。
解法：到曼陀罗村外杀魔界之犬就会随机掉落小型兽角。
奖励：200金币，新手专用护手，10瓶小型治疗药水。

NPC：护卫队长阿巴斯（485,245）
内容：角色升一级。
解法：接到任务后打怪升一级，回来找护卫队长谈话。
奖励：50点修炼点，新手专用靴，10瓶小型治疗药水。

NPC：仓库管理员布凡（413,117）
内容：修理道具。
解法：布凡会交给玩家耐久为0的盾和100金币，拿到吉理卡处（542,200）修理后就可以交差。
奖励：头巾、10瓶小型治疗药水。




NPC：防具店老板吉理卡（542,200）
内容：收集3个劣质的兽角交给祭司长。
解法：到曼陀罗村外杀异变魔界之犬会随机掉落劣质的兽角。
奖励：100点修炼点，10瓶小型治疗药水（瓦南达给的），500金币和新手专用裤子。

NPC：护卫队长阿巴斯（485,245）
内容：以组队的的方式杀掉10只地穴矮人。
解法：在组队的状态下与队友在村外（461,498）附近杀掉10只地穴矮人就可以回去交差。
奖励：200点修炼点，10瓶小型治疗药水，500金币和新手专用盔甲。







# 海水与火焰的洗礼
## ——《航海世纪》内测手记

■品合实验室 北四环烧烤员


游戏的主界面十分漂亮。

海洋是生命的摇篮，人类自有史以来无时无刻不在梦想着重回海洋的怀抱。在东方有伟大的航海家郑和七下西洋，探索海外未知的世界；在西方则有麦哲伦、达·伽马一次又一次地向着东方扬帆启航，找寻传说中东方的宝藏。虽然令人热血澎湃的大航海时代已经过去了很多年，不过在虚拟的世界里，还是可以去体会那个令人神往的时代。作为游戏蜗牛公司历时四年打造的作品，《航海世纪》的表现是受人关注的。我们有幸得到了《航海世纪》的内测帐号，得以在它与大多数玩家见面之前领略到游戏的大致面貌。

### 进入游戏

我们此次体验内测的客户端采用的是游戏蜗牛在8月16日发布的最新版本。值得一提的是，这个版本的数据更新量十分庞大，客户端的大小足足有之前版本的两倍，达到1G之巨，解压缩后占用2G的硬盘空间，这对硬盘吃紧的玩家来说不是一个福音。而且在更新版本发布当天，由于需要更新的文件有6000余个，如果选择在安装版本上直接升级，不但缓慢，且某些文件会显示更新失败。提供的FTP更新包由于连线用户众多而无法正常下载。这都是值得制作公司改进的地方。


出海后的第一场遭遇战，要保证自己的侧舷对准敌船。

进入游戏会看到3D背景的游戏登陆界面，鲸鱼伴着高桅帆船在海中前行的场景显得十分大气。《航海世纪》目前开放了上海和网娱联盟两组服务器。我们选择上海服务器进入，速度很快，基本上即点即入，没有消耗服务器应答和读取场景的时间。简单选择角色的性别、样貌之后就可以出生在船上，和船长对话即可获赠一艘初始的小船和若干伙计，冒险就这样开始了。


对话后得到初始船只——荣誉号逃生船。

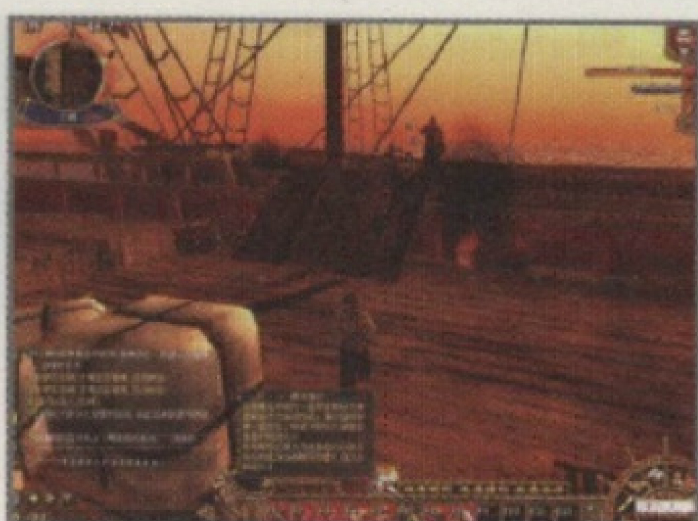

落日美景。游戏的图像表现是领先的。

《航海世纪》的游戏的背景设定于16世纪，其中的每个角色类型设定都有一个传奇般的身世之谜。他们中有蒙古帝国远征军的后裔、有丝绸之路上商人的子孙，还有早期中国航海家商船为西欧海盗劫掠之后的血脉。所有的角色都有着坚定的、返回故国的信仰，这也是游戏要表达的中心主题。

### 图像表现

《航海世纪》经历4年的开发历程，游戏画面的表现力已经达到了目前同类国产网游中的最高水平。与一般作品尽力追求图形图像的拟真性不同，《航海世纪》的3D画面更带有几分油画般的艺术色彩。这点在游戏的远景画面上得到了非常好的体现。玩家操纵帆船航行在无边无际的大海上时，远景会随着天气和地理的不同而变化。无论是日落时灿烂的火烧云还是神秘岛上茂密的热带雨林，其色彩、光影、透视等要素都体现了很高的水平。而游戏的近景效果也非常出色，乘风破浪时船头四散飞溅的浪花、与海盗炮战时甲板上的浓烟烈焰，即使将画面拉到最近并迅速切换角度，也不会有明显的变形和失真。难得的是，游戏近景与远景的融合和切换非常自然，没有一般游戏常见的近景生动而远景呆板的弊病。此外，随着航海探索范围的不断扩展，各个地方不同的风土特点也依次展现在玩家的眼前，里斯本金璧辉煌的圣索菲亚大教


城市码头。


接舷战中要作好被敌人追得灰头土脸的准备。

堂、伊斯坦布尔气势恢宏的大清真寺、中国泉州日夜为船员指引方向的大灯塔，都会让玩家体会到身为一个航海者的无上乐趣。

游戏在配置上的要求不能说很高。在实际测试中，GF2级别的显卡就可以较流畅地运行游戏，但是在结构复杂、人物众多的场景速度会有所下降，而且游戏支持的分辨率只有1024×768一种，且不能调节画面质量。如果在此后的版本中作出相应改进，或许可以让低配置的玩家更好地投入游戏。

### 系统

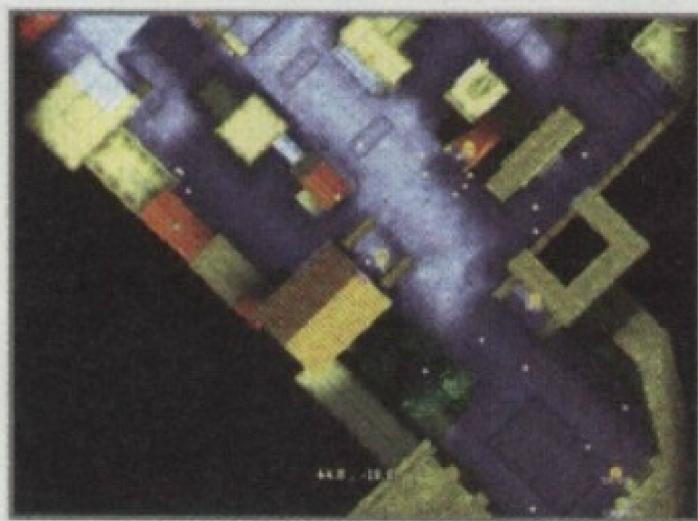
在人物表现力方面，虽然初始设定角色只有4种，但游戏根据职业和性别的不同提供了众多服装和道具，可以让玩家以一身个性的装束走天涯。但人物的动作略感生硬，不够流畅自然。

在系统设定方面，游戏并没有特别设定职业的类型，但是根据游戏中任务的需要，主要分成战斗、生产、贸易、航海4个类型，通过各种技能来体现，角色的互补性非常强。而且因为不同类型人物之间由于没有明显的利益冲突，不需要太多争斗，因此就所谓相互间战斗的平衡性来讲，无论是对玩家还是对游戏制作者都省却了不少麻烦。但是不同技能的设定却有一些不平衡，战斗系和贸易系的技能过分受制于生产系，没有好的木头和矿石升级船只，便是哥伦布到此也只能干瞪眼，出不得远海。游戏的操作上采用的是“一鼠走天下”的原则，基本上可以依靠鼠标完成绝大部分的操作，虽然也有快捷键的设定，但由于众多的人物技能和航海操作，使得所有的快捷键竟然需要翻4页之多，即使自行设定常用快捷键，遇到紧急状态也会手忙脚乱，快不起来。

远洋贸易是航海的主要内容，游戏在这方面也耗费了不少心思。在不同地区设定了不同的特产，并且会有季节性的流行品，将城市需要的流行品贩运到此，会获得额外丰厚的利润。既增加了游戏的难度，也增加了游戏的乐趣。遗憾的是由于港口众多，流行品的变化迅速，想赶上潮流并不容易。而且虽然玩家自发组织了播报流行品内容的联盟，但也有不少无聊的人谎报流行，使得玩家无所适从。希望未来能够建立收费的流行播报系统。

游戏中的战斗分为炮战和接舷战两种，决定战斗效果的分别是海战系技能和陆战系技能。当双方远距离炮击时，决定航速、转向的航海系技能起主要的作用；而一旦两舰擦肩而过，致命的铁爪搭上了船舷，刀术、枪法等陆战系技能就起了决定作用。两种战斗各有乐趣，炮战对玩家的战术意识要求比较高，需要玩家综合考虑风向、水流、双方火力、战术位置等因素，如果操纵的好，初始级的救生艇也有可能击败凶狠的三桅海盗船。游戏在此方面提供了多种道具，特别是霰弹、开花弹、链球弹、漂浮水雷、粘贴水雷等弹药的出现，使得海上的炮战极富变化，充满乐趣。而接舷战则与普通网游中的格斗相差不多，更多的是强调动作性的因素，没有非常独特的乐趣。

游戏中PK是无限制的，但是会有相应惩罚，杀人后会增加玩家的恶名值，而恶名值大于0时，海上NPC舰队和城市守卫会主动攻击玩家！当然PK是会有战利品的，有玩家因此就做了海盗，向着传说中的基德船长而努力。当然，做海盗是需要付出惨重代价的，就是不能去敌对国家的港口进行给养补充和购物，只能去海盗岛和第三国进行补充，要是不小心去了，你就得准备在监狱里度过一段漫长的时光。


城市地图指引玩家的行动。

游戏中提供了普通、公聊、私聊、队伍四种聊天方式。但是却没有行会和国家频道，因为根据官方的介绍，后期要开放国战和行会战，到时候不知道会不会在游戏中增加相关的频道。

### 尚需改进之处

《航海世纪》并不是十全十美的，很多细节方面还需要加以改进。例如船只航行时随着速度的不同，船头的破浪和船尾的涡流应该有所变化，这一点在游戏中体现的并不够。作为决定船只速度的风力和风向应该可以从风帆上体现出来，可惜的是船帆在3级风和8级风的情况下并没有明显的变化。远景虽然有早、午、晚、夜等时辰的变化，但背景切换太突然。无论是远景和近景，海上常见的海鸥、海豚、巨浪等都没有，使得原本充满生机的大海有些缺乏生气。而作为航行主要动力的风，全球的变化竟然是一样的，没有丝毫地区性的差异，真应了毛主席的一句诗“环球同此凉热”。类似的细节失真尚有不少，有些是限于技术，有些则是设计上的失误，使得游戏的趣味性下降了不少。而且游戏缺乏长时间吸引玩家的要素，笔者本人经历了数天的游戏，就感觉到仅仅探索地中海地区都有些力不从心。而喜欢即时游戏模式的广大普通玩家们，恐怕更缺乏长期游戏的耐心。整体上来说，游戏的专业性稍强，骨灰级玩家可能有长期游戏的动力，而初中级玩家在得不到即时乐趣的情况下，很可能会很快放弃游戏。不过瑕不掩瑜，无论从那个角度来说，《航海世纪》已经迈进一流3D网络游戏的行列。希望游戏蜗牛能及时对游戏中的问题加以改进，早日让游戏进入公测阶段。P


或许有的玩家也会遇到刚下水不知道如何开船的情况。



# 光通《封神传说》上手心得

■上海 又升仙啦

要说今年最热门的游戏题材是什么，毫无疑问就是“封神”了。从手机游戏到单机游戏，再到网络游戏，以“封神”为背景的游戏层出不穷，仅网络游戏就有3款。光通的《封神传说》是一款带有东方神幻色彩的全新3D网络游戏，其中融入了道教的思想元素。作为一款强调动作快感的游戏，着重展示其激烈的战斗及华丽的动作。笔者最近得到内测账号一枚，真正在《封神传说》中体验了一回“用法宝说话，用神兽PK”的感觉，下面说说在内测中的一些上手心得。

## 系统设定

光通版的《封神传说》是光通与韩国Lizard联合研发的，标志为代表道教修炼成仙的蝴蝶。游戏为45度角视角，全3D场景。所以对电脑硬件是有一定要求的。流畅地运行《封神》需要P3 700的CPU、128M内存，且安装了Direct9.0，否则可能会在游戏中出现贴图错误。

在系统设定上，《封神》有一些独特的地方。比如，角色血槽与其他游戏有一些不同，除了血、法力和经验槽外，还多了一个护身罡气。护身罡气的概念和护甲差不多，和怪物打斗的时候首先掉罡气，如果罡气掉完了，才会损血。由于罡气是可以持续恢复的，所以只要稍微休息一下就可以投入战斗，但如果掉血了，一种办法是吃药，还有一种办法就是回城，只要在城里血会自动增长。

在角色属性方面，没有太多可调整的余地，只有阵营关系是变动的。此外，角色的装备像《暗黑破坏神》一样，可以拿2套武器，按下“Tab”键即可切换，所以如果切换到桌面再回来时，发现自己双手突然空了也不要奇怪，武器都别在身上呢。

## 职业选择

《封神》中目前开放的职业有3种，分别是斗士、武士和术士。三种职业各有所长，但相对而言，斗士与武士的概念更容易让人混淆，所以在各位选择角色之前，一定要认真阅读角色的介绍资料，笔者在此先简要介绍一下三者的区别，官方口径的资料就不赘述了。

**1.斗士**。以近距离攻击为主，攻防都非常强，基础血量也大，适合喜欢肉搏的玩家。游戏初期升级较快，近距离PK时对武士的威胁尤其大，但是移动速度较慢，所以在远距攻击的术士面前比较被动。




职业相克图。

**2.武士**。游戏初期同样以近距离攻击为主，但是也可以使用弓（拥有弓的技能），速度比斗士高。PK时武士克术士，但是肉搏不是斗士的对手。经过初步体验之后，大多数人都会认为武士是一个格斗型角色，但在转职后你就会发现他实际上是一个中性角色，有点类似于西方游戏的圣武士（武力为主，魔法为辅），自由度非常高，甚至可以严重偏向法术，或者走敏捷路线发展为刺客。

**3.术士**。远距离法术攻击，生命值短，所以在游戏初期发展较慢，很容易死亡。但是据资料显示，今后可转职为召唤术士（目前尚未开放）等专精某项技能的职业，所以到中后期还是非常有发展前途的。PK时术士是斗士的克星，可以利用斗士移动较慢的特点慢慢折磨他，由于游戏中PK掉血不多，所以不用担心被秒杀。

## 初出茅庐

根据自己的喜好选择完职业后就可以出门杀怪了。在杀怪前，笔者建议各位还是先确定怪物的阵营关

系。在《封神》中，阵营关系是非常值得研究的一点。按照《封神演义》的背景基础，人、仙、妖的关系细化为18个阵营，各阵营的怪物和NPC之间，存在着同盟、敌对、崇拜、支配四种关系。每个角色都会有一个像气槽的属性，表示玩家控制的角色目前与其他阵营间的关系。也就是说，如果你杀了A怪，而B怪是A怪的敌人（敌对关系），那么你就会赢得B怪的好感，相反，如果B怪是A怪的朋友（同盟关系）、崇拜者（崇拜关系）或者仆人（支配关系），那么你杀了A怪就会被B怪报复。所以在游戏中你可以根据自己的战略需要，利用它们之间的关系，在它们当中选择朋友与敌人。



组队杀敌。




阵营关系数值槽。

如果角色和怪物的阵营处于同族，那么这个怪物不但会帮助角色杀怪，还有可能给予任务（但内测中没遇到此种情形）。如果处于先攻，只要角色进入该种族的怪物和NPC的视野就会遭到攻击，如果处于愤怒那就更惨了，它们会非常频繁的使用技能或者法术对玩家进行打击。怪物阵营表在官方网站可以查到，如果玩家的角色能够和一个种族的怪物达到友好度100%，就能成为妖王，收受贡奉和朝拜，当然也会受到其他阵营最高程度的敌视和挑战，这就看玩家们如何选择了。

## 牛刀小试

5级之前建议在出生地附近练级，这里的小怪基本上是1－3级，有山魅、石魅和面鬼，打他们基本上不用掉血。如果护身罡气掉了，可以稍微休息一下，很快就会恢复。在这里很快可以练到5级，而且可以打到木制的低级武器，如果运气好，还可以打到一些护具。在离开出生地前，建议大家不要花钱去买装备，游戏中钱是非常稀少的（和《天堂Ⅱ》有一拼），所以最好打到一把基础的武器（木棒或者木扇）和一件护具再走，+1的防御还是很管用的。此外，要注意出生地地图的角落里有一些30级以上的高级怪物，最好不要去惹他们，即使是城里的护卫也不能秒杀他们。

到5级以上就可以离开出生地了，这个级别层次比较适合打鸟、僵尸（不要去碰尸接魔）和猴子。相对而言，打鸟虽然枯燥，但是最安全，升级也快，打猴子则相反，数量密集且喜欢群攻，一不小心就可能送命。鸟在很多地方都有，爆率很低，主要是钱。僵尸集中在汜水关，爆率略高。相比之下猴子的爆率最高，时常掉一些百元以上的装备，爆青铜的机率很低，但是石钺、齐眉棍之类的武器还是常有的，护具也很多，在初期可以攒不少钱。如果是集体行动，强烈推荐打猴子。

在10至20级的级别可活动的余地就更大了，基本上可以把地图跑个遍（这时候阵营还不明显，所以主动攻击的怪不多）。此时可以到潼关打鸟人（金翎妖女），虽然鸟人也群攻，但是这时候身上基本的防具应该全了，鸟人的攻击力又不高，所以相对安全，唯一遗憾的是鸟人爆率同样很低。在潼关还有白羊精等怪物，人多的话可以尝试着杀，不过白羊精攻高，打的时候要小心引来附近的怪物。火牛精就坚决不要碰了，43级，搞不好就全军覆没。在这里有个小窍门，早期就可以打到好装备。首要条件是至少有5至10个15级以上角色一起行动，找到30级左右的怪，如悲豹（37）、枪俑（32）等，让1个角色打怪物一下，然后围着大家跑，其他人围攻，如果这个角色死了就换另外一个人，这样很快就可以磨死高级的怪物，在早期就可以爆到青铜甚至更高级的武器，发一笔小财，但必须要有牺牲精神才行。



华丽的战斗场面。

到了20级以上，转职之后打法就灵活多了，不过升级的速度也慢了下来，已不属于上手经验的范畴，笔者就不介绍了，请大家自己摸索。在这个级别段上，装备显得更加重要，所以大家应该把更多的精力放在寻宝上，如果足够多，可以买精炼符炼武器。P

# 小技巧大集合

## 《天翼之链》
## 韩服 2.50～3.0 版本宠物豢养技巧

■北京 天翼月光

作为女孩子们所喜欢的游戏，缺少一套完整的宠物系统总是不完美的。《天翼之链》从2.50版本开始开放了宠物系统，到3.0版本进一步加强了宠物系统的设置，终于可以让玩家们高高兴兴地去培养宠物了。下面就谈一点笔者个人在韩服中培养宠物的心得技巧。

首先不必担心等级不高养不成宠物的情况发生，《天翼之链》中的宠物系统对等级是没有任何限制的。即便是一名新手，到卡雷德的NPC摩根那里买下宠物孵化器以及宠物蛋，然后双击孵化器，将蛋拖到孵化器中的相应位置，孵化就可以开始了。确定要孵化以后，孵化器旁会显示孵化时间：3180秒，也就是整整的53分钟。这时候千万别觉得时间很长，就放心大胆地去打怪升级做任务，而是必须要随时注意宠物的营养度和清洁度（屏幕上绿色和橙色的两个指示条），一旦指示条低于某个位置，宠物就会遭到灭顶之灾。所以在这段时间内建议大家什么也不要做，最好每分钟一次地观察宠物孵化的情况。宠物饿了，必须提供给它饲料；宠物脏了，必须要给它洗澡按摩。可是要注意一点：千万不能对它过分溺爱。如果给了它太多饲料，会导致宠物营养度过高而无法孵化出来。如果一切正常，等候大约一小时后，可爱的宠物宝宝就健康地降生了。

事情并没有告一段落，虽然孵化出来的宠物十分可爱，但是它们的技能却让人不甚满意，这就需要大家经历漫长的打怪升级过程了，宠物也随着玩家等级的提升而慢慢升级，没有什么捷径可走，而且中间要随时注意宠物的健康度。当最终宠物的经验值到达100%，而它的健康度也很高的话，宠物界面上会出现可供点击的“进化”按钮，按照提示操作即可。宠物进化过后会拥有自己独特的二段技能，这些技能在打怪做任务的时候可是能够出不少力的。宠物的二段技能共有4种，分别是：迅速——使主人的移动速度加快；敏捷——加快主人的攻击速度；治愈——帮主人补充体力；命中——提高主人的命中率。这时大家会发现，自己就好像带了一个小小的魔法师在身边，现在已经不是我们在保护它而是它在保护我们了。

《天翼之链》目前只开放了口水龙、棉棉糖、恶恶喵、娇娇兔这4种宠物，各有8种颜色，总计32个品种，看上去不是太多。不过韩服3.0还开放了一种特殊的宠物——怪物宠物。顾名思义，它们的长相是和怪物一样的，但不同的是它们个性温顺驯服，虽然不能进化也没有技能，但却可以帮助主人一起攻击怪物。当然怪物宠物的蛋并不是随便可以买到的，它需要玩家去打Boss才能随机获得。例如高登是克拉多掉落的宠物蛋，布布则是布布女王掉落的，虎鱼的来源是波塞老人，果冻鸡简单些，只需要打倒彩蛋鸡王即可。

希望以上文字对9月份才在国内开放的《天翼之链》3.0版本中养宠物的玩家有所帮助。P

## 《侠义道》
## “江湖奇遇”技巧

■成都 液态思维

在《侠义道》里当个人人敬畏的强者是很风光的事情，但真正要成为强者却很难，除了刻苦修炼之外，还要有一点运气。偶遇奇人得本武功绝学，转瞬成为顶尖高手是玩家们的梦想。于是《侠义道》的江湖奇遇系统应运而生。

**如何“奇遇”**

《侠义道》的江湖奇遇分为“奇遇”和“意外”两种事件。其中“奇遇”只有玩家携带一种名为“如意”的道具才能遇到，而“意外”则不需要“如意”，随时都可能发生。遇到“奇遇”的玩家，会得到绝对让人雀跃的奖励，例如大量的金钱、大量的经验值、大量的心法熟练度以及特殊心法等等，五花八门。当然“奇遇”也不见得总是碰到好事，坏事也会在不经意的时候跳出来，让人哭笑不得，例如遭遇强盗偷袭而经脉受伤。相比之下，“意外”的事件种类相比“奇遇”要少一些，奖励也没有“奇遇”丰厚，但“意外”不需

要消耗玩家的“如意”，毕竟得到“如意”还是很不容易的。

**赚“如意”**

“如意”只能通过“高手带新人”任务来赚取。高手玩家如果能顺利通过任务将一个新手玩家带着升19级，就可以得到一个“如意”；如果升24级以上，还有一定的几率可以一次获得两个“如意”。

**所谓“高手带新人”**

“高手带新人”任务形式很简单，所有超过30级的玩家都可以在“侠义老人”那里得到这个任务。领到“高手带新人”任务的高手玩家，名字旁边将增加师傅的小图标。此时高手玩家可以接受来自任何一个等级不超过30级的新手玩家的帮助请求。“高手带新人”任务主要内容是高手帮助新人练级，高手帮助新人尽快升级，就能得到尽量多的奖励。具体的奖励标准如下：

| 帮助新手上升的等级 | 高手获得的奖励 |
|---|---|
| 3级～4级 | 100～500钱 |
| 5级～10级 | 3000～6000钱 |
| 10级～15级 | 10000～20000钱 |
| 15级～18级 | 50000～70000钱 |
| 50%机会得到如意1个 | |
| 19级～23级 | 50000～70000钱 |
| 100%机会得到如意1个 | |
| 24级以上 | 50000～70000钱 |
| 100%机会得到如意1个、50%机会得到如意两个 | |

当老师不容易，需要高手玩家必须有足够的耐心和能力，不然你帮助的新人会离你而去。新手如果选择在“侠义老人”那里结束帮助关系，那么“高手”玩家将什么也得不到。因为只有高手自主在玩家互动面板中选择“特殊”的功能，结束帮助才能得到应有的奖励。而且如上表所列的数据显示，高手如果希望能尽快得到奖励，原则上应该选择级别低的玩家来帮助，因为升级越往后就越难，选择将一个20级的玩家带到39级得一个“如意”，远远比将一个1级的玩家带到25级得两个“如意”要难。

**“奇遇”的实质性好处**

“奇遇”的好处虽多，但是实质性的好处是学到新开放的几种效果奇特的心法，下面是这些心法的列表：

| 大金刚力 | 增加击飞对手的几率 |
|---|---|
| 须弥山力 | 抵制对方将自己击飞 |
| 点穴截脉 | 增加点中对方穴位后，对方受制的时间 |
| 闭关封穴 | 增加解除自己穴位受制的时间 |
| 忘情天书 | 增加眩晕别人的时间 |
| 伏魔心法 | 增加解除自己眩晕的时间 |

这些心法配合玩家当前的武功，就可以实现将对手击飞、点穴、晕眩等效果。实战中，上述三种辅助效果中的任何一种都可以让战局的形势逆转。P

# 《英雄王座》新手修炼技巧

online 英雄王座 THE DOMAIN OF CHAOS

■北京 似水无痕

随着《英雄王座》进入测试阶段，众多玩家也投身于这个异常绚丽的奇幻世界之中。所谓入乡随俗，韩服的经验在中国大陆版本中显得有些不切实际。以下是笔者在大陆测试中针对比较难练的圣职者的一些心得，希望对刚刚进入《英雄王座》世界的玩家有所助益。

比起“圣职者”的叫法，也许“圣战士”更适合我们所要描述的职业。他可以使用常规的武器和技能，同时还可以使用一定的攻击魔法来杀伤敌人。但是相对于其他3个职业而言，圣职者更偏重对于队伍的辅助以及对队友能力的提升上，以强大的辅助和祝福技能为队友提供强有力的支持。

**1.修炼策略**

圣职者初期的修炼可以说是4个职业当中最为艰苦的。物理攻击与战士相差甚远，魔法攻击与法师和精灵也不能同日而语。推荐在初期尽量组队升级，充分发挥自己的辅助能力来换取经验值。但是圣职者在15级没有学会治疗前，往往是要独自度过的。开始先打哥布林，由于圣职攻击防御都不强，因此一定要稳扎稳打。到了6级穿上头盔和护守装备1阶双手锤就可以挑战红帽哥布林，一直升到10级。

这时候的圣职者就要根据不同的技能选择不同的发展道路了。一种是打红帽或者骷髅战士直到15级出现“治疗”，然后凭借“治疗”就可以很容易找到战士和法师组队，快速提升等级。放弃所有的攻击技能，只学习30级物理防御。到了35级出现“圣灵之力”随后出“圣灵之盾”。由于放弃了攻击技能，使得每一个辅助技能都可以修炼到很高级别，成为初期的全辅助圣职。这种圣职是组队冒险的必备职业，很容易找到人组队迅速提升等级，但是不具备单独练功能力。另一种是在修炼一定级别的“治疗”上，再适当学习攻击魔法。这样的圣职者相对于第一种具有更强的适应性，在没有队伍的时候也可以依靠自身的攻击技



画龙点睛



能进行升级。但是由于攻击技能占用了点数，后期辅助技能的加点会受到一些限制。

**2.装备和技能选择**

如果立志做一个终生纯辅助MM，大家可以考虑使用单手锤和盾牌的组合，否则双手武器还是最好的选择，因为后期学会了神之轮舞，圣职也必将向攻击辅助相结合的混合角色过渡。圣职技能的选择主要取决于前期玩家们要走的路线。全辅助和修炼攻击技能的辅助圣职可以说是各有千秋的。

这里简要说说其他职业的修炼要点。对战士来说，近身攻击的战斗方式决定了其对装备的依赖性。初期不推荐使用盾牌，因为单手剑敏捷要求过高，而穿着防具需要很高的力量。武器的选择一定要谨慎并且兼顾以后自己的发展道路。因为被动技能的提升是据武器的不同会有所差异的。剑盾的优秀回避、枪系的高致命几率、双手武器的超强攻击、双刀的优秀命中各有所长。选择哪种因人而异，不过要以提高自身的战斗能力为最终目标。被动技能一定要先达到20级，经济实惠而又效果显著。主动技能的修炼切忌贪多嚼不烂，专心一个才能克敌制胜。

法师的技能取舍是一个头疼的问题。由于技能点数的限制，三系元素魔法最好只精通一个。同时由于三系元素魔法的进阶技能要求等级不同（火焰波需要15级，闪电术需要25级，冰柱突刺需要35级），所以最好选择一个初级技能一直使用，然后直接过渡到自己想学的高级魔法，虽然修炼上可能会略显吃力，但可以有效地避免因为重复加点所造成的技能点浪费。同时瞬移、魔法盾以及根据选择技能不同所要修炼的火系大师、冰系大师、电系大师都需要技能点数，所以玩家在技能点数的控制上一定要精打细算。

对于精灵，由于60级以前没有学弓术大师，所以使用弓或弩都无所谓，根据自己所打到的装备决定即可。弩一般比要求力量高一些。加点的时候以使用武器的敏捷要求为基准就可以了。但是箭一定要及时更换，不同的箭可以产生意想不到的威力，初期建议使用致命箭，能够提高致命几率和命中率。P

## 中国首个多媒体行业的荣誉大奖——“蜻蜓奖”即将诞生
## 中国多媒体行业“华山论剑”
## “首届中文多媒体商业雏形大赛”同时举行

从9月初开始到11月中旬，为鼓励国内多媒体行业开发国际级多媒体产品，在中国首次举办“第四届互联网与多媒体全球峰会”之际，中国首个多媒体行业的荣誉大奖——“蜻蜓奖”即将诞生。“蜻蜓奖”的设立是期望表彰行业先进、总结和发扬中国多媒体行业的宝贵经验，以提高本土多媒体作品的竞争能力，进而带动本土多媒体产业的发展。同时举办的“中文多媒体商业雏形大奖赛”，旨在奖励具有商业潜质的新作品、新创意和行业新秀，引导多媒体产业业者投入资源进行国际级动画影片及游戏软件的创作，鼓励业者发挥创意，开发制作具商业价值及以国际性市场为目标的多媒体产品，是中国多媒体产品软件设计者之间的一次顶级对话。

多媒体进入人们的生活已有很多年，人们享受着多媒体带来的便利生活，但中国的多媒体技术相对于国外领先水平，还存在一定差距。本次“中文多媒体商业雏形大赛”的设立和举办，旨在鼓励国内众多的多媒体业者和爱好者充分发挥创意，开发制作出具有商业价值及以国际市场为目标的优秀多媒体产品，提高中国本土多媒体作品的竞争能力，带动中国多媒体产业向前发展。尤其是本次大赛在“第四届互联网与多媒体全球峰会”期间举行，更将为中国多媒体设计者与国际同业间提供一条有效的交流渠道。

本次大赛项目将分为动画雏形组与游戏雏形组。动画雏形以动画影片雏形为主，游戏雏形组以游戏软件的开发为主要目标。比赛分初审、复审，大赛评委由国际多媒体协会联盟组织的欧美、日本等国际级专家担任，最终将评出最具投资价值奖两名，及最佳个人（团体）奖、最佳创意奖等奖项。本次比赛的获奖作品还将优先参加在“第四届互联网与多媒体全球峰会”期间举办的国际多媒体产品商业洽谈会及创投说明会，并作为重点推介。

组委会对参赛者的资格没有作出更多的限制，参赛作品数量不限，但已完成并已公开上映或租售过的作品除外。参赛者只要到组委会指定网站（http://www.bmia.org.cn）下载报名表并按要求提供相关资料即可报名参赛。但组委会特别要求本次参赛的作品必须是原创的。即使是创作中所使用的素材，哪怕是背景音乐，也必须要取得著作权人的书面许可，从而充分保证这次比赛的公正性与权威性。

本次大赛的评审标准除游戏性、技术性、创意的创新性等常有的评审项目外，还特别强调参赛作品的商业价值和市场前景，并把此项指标作为一项重要的评审标准，将占到总分数的30%至40%。组委会要求参赛者除了提供产品的展示资料，还要提供一份非常详细的产品企划书。企划书要对目标客户群的选择、衍生商品设计、行销规划、市场潜力及经费预算等问题进行详细描述。这项比赛以后将作为每年多媒体界的固定赛事长期举办。P

华硕超级平台杯《反恐精英—

# 穿过你的障碍的我的子弹
## ——透射技巧详解

猜到前边的箱子后边可能会有敌人，我是冲过去硬拼呢，还是透射他呢？很明显，透射才是高手作风，但又该透射哪里呢？前些日子笔者在网络及各种纸媒体上见到了一些介绍CS透射的文章，但发觉这些文章都是公式化地告诉你哪里墙薄能透，哪里太厚透不了，这里不是说这种文章不好，而是具有一定的局限性。下边笔者以自己的亲身体验，通过透视的原理来与大家交流一下如何进行精准的透射。（注：本文涉及到的可透射的枪包括B13、B4系列和B51。）



首先来说透视。这里要说的透视是绘画里的“焦点透视”。至于怎么个焦点又怎么个透视，如（图1A）所示。大家都该知道正方体的特性，即AB∥EF∥GH∥CD、AD∥BC∥FG∥EH、AE∥BF∥CG∥DH（注：垂直的线不会产生透视变化）。但放在三维空间一个正方体便会产生近大远小的透视变化，最终AD、BC、FG消失在视平线的一点（AB、DC、EF也是如此）。但考虑到大多CSer都不是学美术的，所以这里讲的透视也不必这么严谨。大家完全可把（图1A）中的立方体当作（图1B）那样理解，即不考虑空间远近变化，永远都是AB∥EF∥GH∥CD、AD∥BC∥FG∥EH、AE∥BF∥CG∥DH。好了，大家可能会疑问，我说这些有什么用呢？简单地说，学美术的朋友应该都画过结构素描，而画结构素描的原因就是让我们更清楚地了解一个物体在空间里占的体积大小。而如果我们知道了这个物体的空间，就能知道藏在箱子后边敌人的具体位置，从而可更加准确地透射到箱子后边的敌人。

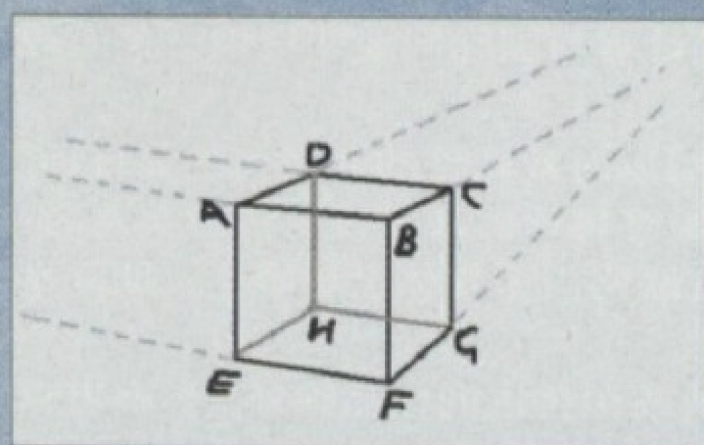


图1A

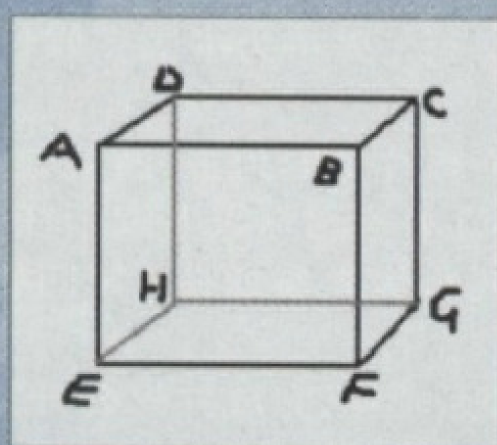
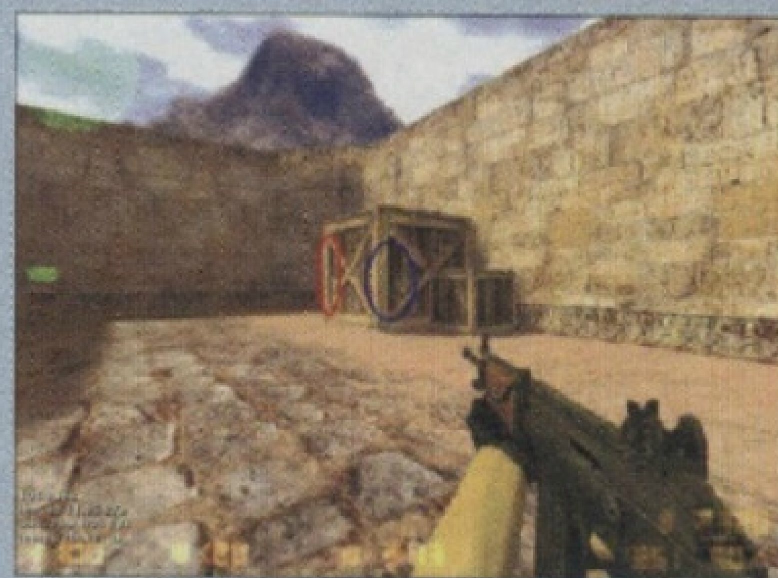


图1B

下面让我们先来一点准备工作。为了更好地了解透视变化，我们有必要先亲自画一下立方体，这样当我们在游戏中面对各种障碍时，就能自行分析透视点了。下边由笔者来与大家一起画一下（仅供没学过美术的玩家参考，学美术的朋友还是按照标准的焦点透视看箱子），可在生活中找些方形的东西参考，或者直接写生。研究出几个面的变化后就可默写了，根据立方体的特性（注：在日常生活中包括CS里，我们看一个立方体，一般情况下都可看到2～3个面，而根据这些面来定那些我们看不见的线已足够），由B点起画射线a平行边CD，然后由D点起画射线b平行BC，并且交于一点K。上边的面由A点起画射线c平行EF，再由E点起画射线d平行AF，并交于U点，最后连接U和K，得到垂直线UK（如果得到的线不垂直则表明画错，别灰心，继续努力）。这样的话我们就可得到一个立方体的框架，CS里一般的箱子都是靠墙放的，墙怎么定呢？根据我们可看到的那一条线段直线延长就可以了。这个立方体换个角度该如何画呢？大同小异，还请各位课下找一个立方体自己研究。还有就是人躲在箱子后的心理。想想看，我们在打CS时躲在箱子后会蹲在哪里？当然是箱子和墙的夹角处。还有需要考虑的就是CS里跑步的速度，以及躲藏时人的心理。好的，做完准备工作，就开始主要内容的讲解。

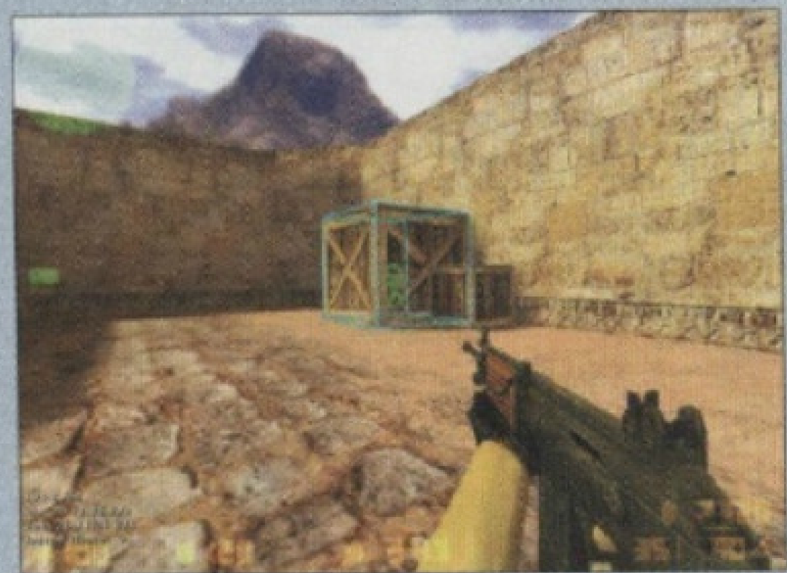
### 正确的透射范围

第一个例子请参照（图2A），我们经常看到，很多CSer在透射箱子后边敌人时总是打图中红圈处（注：为了方便理解，这里的小箱子大家可忽略不计），其实射这里的结果只有浪费身上的子弹和吓唬


图2A

# 有奖战术征文（四）
# —零点行动》

■河南 萨尔那加


图2B

一下敌人而已。根据透视原理，我们可把（图2A）看成（图2B）的样子。这样做的话，我们便知道了箱子所占的空间大小，再根据一般人躲避时的心理，我们可知道敌人的具体位置（图中绿色小人），如此便知道（图2A）中蓝圈范围才是可真正透射到敌人的地方。这样说起来比较笼统，下边就以de_dust2为例，详细说明。


图3B

**A平台：** 大多数CSer在看守A平台时，如果发现小道方向有敌人的话，相信绝大多数的人都是透射（图3A）红圈范围，但实际上我们从A小道进军A平台后待的位置显然不是（图3B）中红线划过的地方，而是大多出于安全考虑躲在了（图3B）中蓝线划过的地方。而透射A小道箱子后边的敌人则可根据透视原理把（图3A）看成（图3C）的样子，这样我们知道了箱子在空间中占的体积，就可知道箱子后边敌人的具体位置了。从而明白为什么透蓝圈要比透红圈更容易杀伤躲在墙或箱子后边的敌人。好了，我们从（图3D）的角度来看看，就会更加容易理解上面所说的内容。


图3A

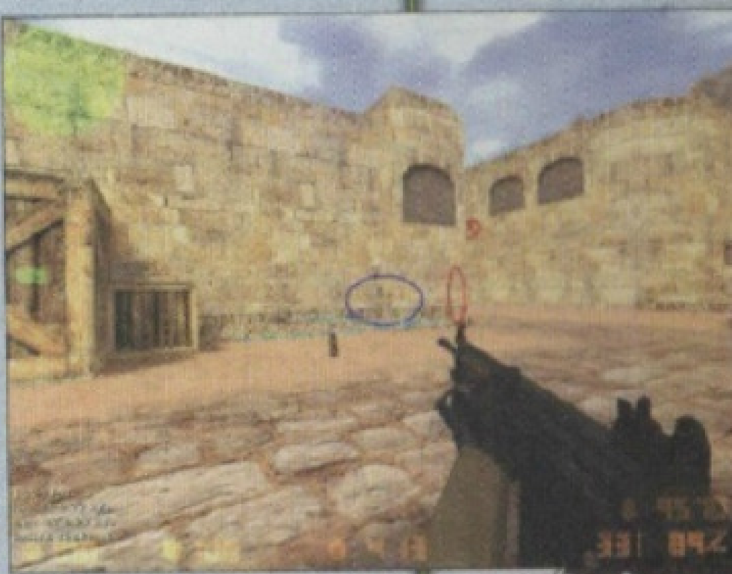
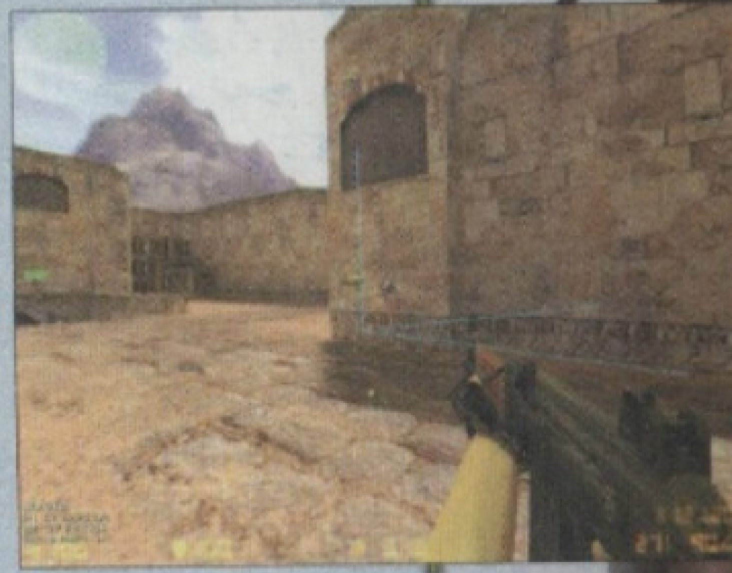
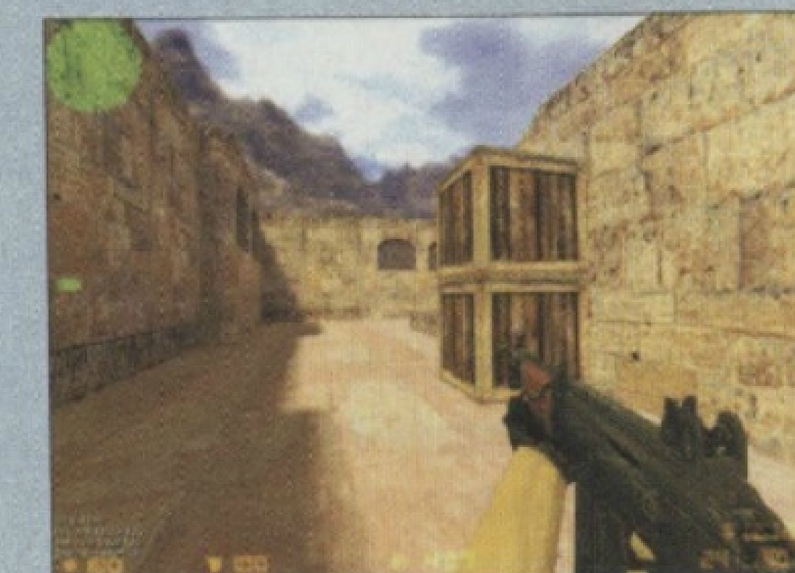
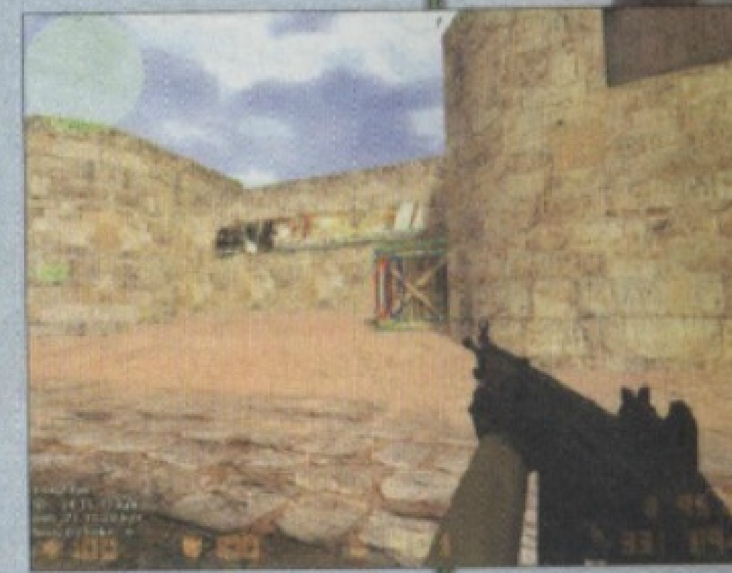

图4A


图3C

**A大道：** T方，通常情况下出门后如果遇到CT，一时消灭不掉那么CT就会转身逃跑，而这时候如果贸然追过去的话恐怕会遭到A平台协防CT的攻击，那么这时透射那名逃跑的CT就成了不二的选择。如（图4A）所示，根据透视原理可定出我们看不见的那条边（注：这时候不必考虑拐角突起的那块，且因为这里同样是90度角，非常容易定出后边那条边的位置）。另外，这里需要加入前文所提到的CS里跑步速度的考量，因为这时我们可根据跑步的速度估计出CT的大概位置，从而更准确地进行透射。

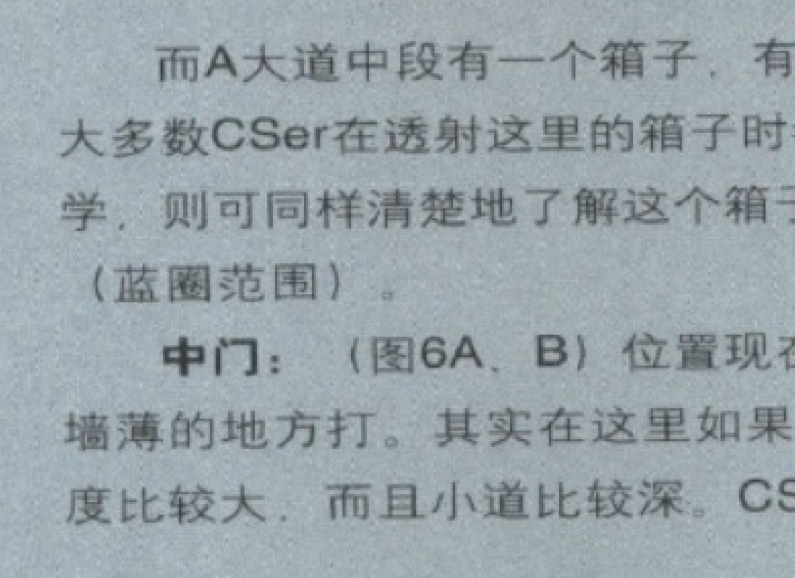

图4B


图3D


图5

再看CT方，如果不清楚T方在A门部署是否有AWP，就可在（图4B）处进行透射。同样根据透视原理，可大概估计出A门的洞口。

而A大道中段有一个箱子，有时候CT会在此埋伏。如果不清楚透视的话，相信大多数CSer在透射这里的箱子时都是打（图5）的红圈范围，如果我们清楚了透视学，则可同样清楚地了解这个箱子的体积，从而对箱子后边的敌人进行有效的打击（蓝圈范围）。



**中门：**（图6A、B）位置现在不少CSer也知道可透射，但大多CSer还是按照墙薄的地方打。其实在这里如果打红圈处的话是起不到任何作用的，因为这个角度比较大，而且小道比较深。CS里也看不到弹道，连吓唬敌人的作用都达不到。


图6A

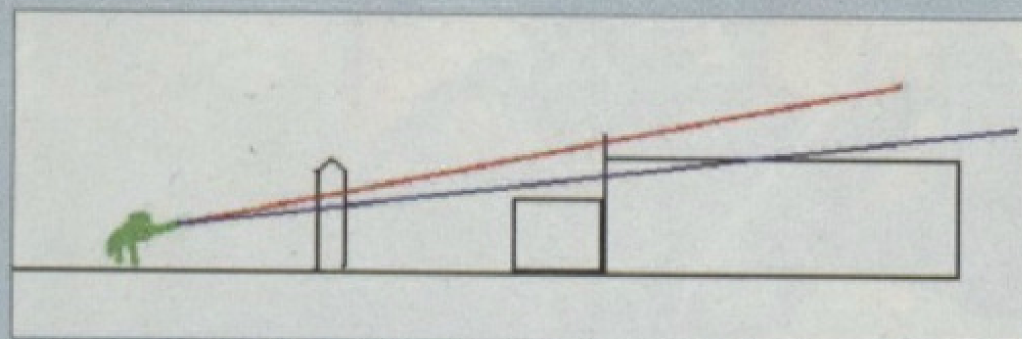


图6B

而正确的则是依箱子为参考系，稍微上抬一点（蓝圈范围），透射这里的话才可伤害到所有A小道里边的人。如果敌人非常靠外的话……他的小脑袋就露出来了。那还犹豫什么呢？

最后补几张图来说明一下箱子在不同角度下的变化，希望对各位CSer有用（请参照图7～图10）。

在说明了透视原理以及举例后，剩下的就是各位CSer的不断练习了。这里谨祝各位CSer早日成功。

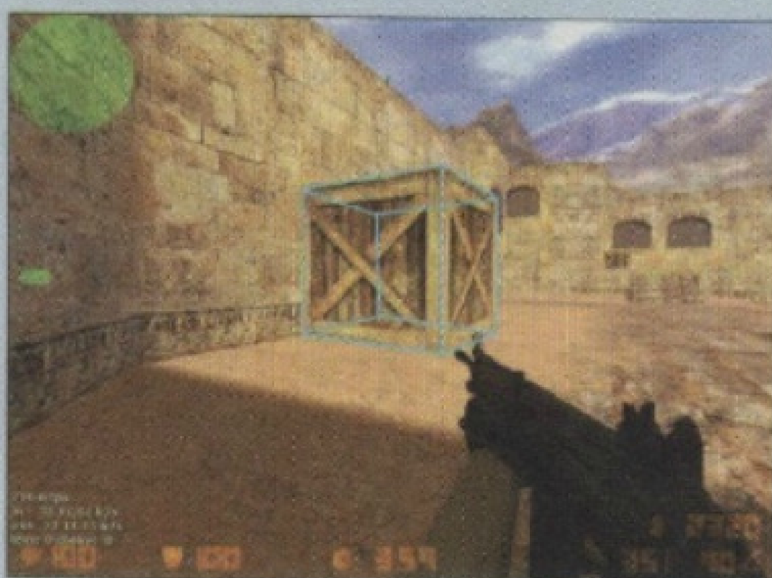


图7

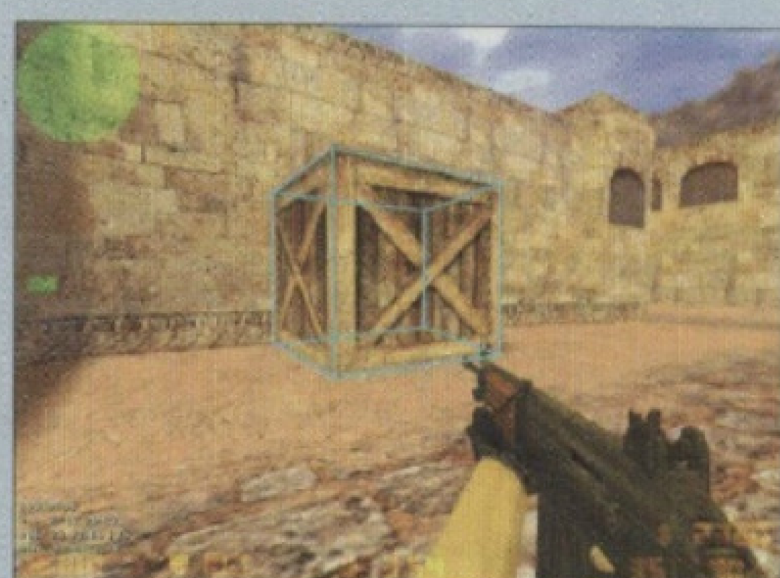


图8

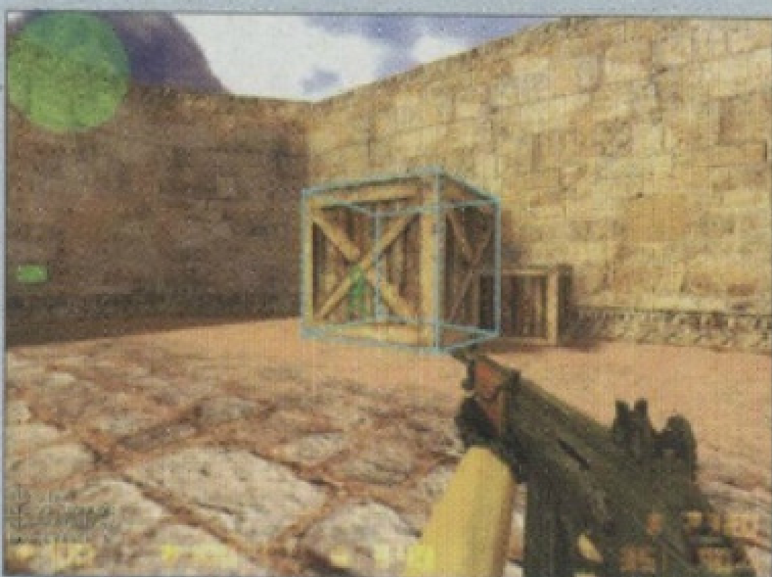


图9

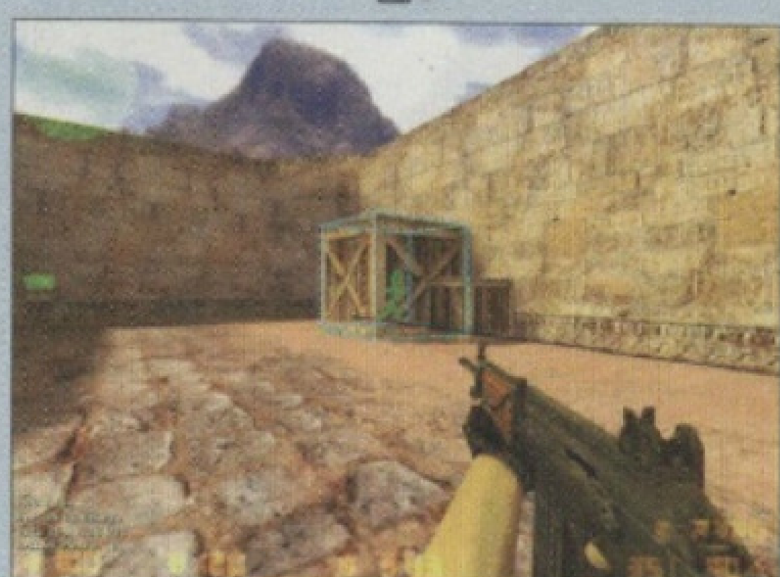


图10

（上接第187页）SK比赛的是中国区WCG总决赛冠军Hunter.Spirit战队，冠军实力果然不俗，在上半场便以8：4领先，而下半场做CT又率先取得4分，只要再拿下一分即可获得比赛的胜利。正当大家认为Hunter.Spirit将击败SK时，认真起来的SK随即连拿8分，没有给Hunter.Spirit任何机会。就连代替Potti上场的BDS都上演了孤身翻盘的精彩伏击战，双方以12：12的完美结果充分体现了这场比赛的友谊性质。记者也被SK出神入化的技术深深震撼，如果要用一句话来形容SK今天的比赛，那就是"一切尽在掌握之中！"

8月13日早，SK战队从下榻的酒店前往北京首都机场启程回国。离开前，SK战队在酒店大堂和浩鑫公司相关人员、媒体记者以及酒店的工作人员合影留念。记者留意到，HeatoN出人意料地刮了一个光头，把他那标志性的洋葱头完全剪掉了。顽皮的Fisker则对大家做起了拿手的怪脸Pose。SpawN穿着一件印有"34"号码的NBA篮球服，当同行问及他是否喜欢"大鲨鱼"奥尼尔时，他笑而不答，也做了一个鬼脸。12:30，SK全体成员与记者挥手道别，登上了开往法兰克福的班机，他们将在那里转机回国。

SK中国行结束了，对普通的CS玩家来说，能与他们心目中的明星交流就心满意足了，而对于中国的职业选手和志愿成为职业选手的玩家来说，他们要在SK身上学的东西还很多。



HeatoN永远是队中最出"头"的一个。

## 本刊专访SK领队BDS

本刊记者全程跟踪采访了SK2004访华活动，并对SK领队BDS进行了专访。

**大众软件：你怎么看待WCG2004？哪些队伍可能给SK制造麻烦？**

**BDS**：我们有信心在WCG2004卫冕，也做好了一切准备。现在许多队伍的水平都很高，将会给我们制造很大麻烦，例如丹麦、美国、巴西，当然，还有中国的队伍。

**大众软件：SK在CPL Summer上失去了好运气，很多人认为这只是一次意外，你怎么认为呢？**

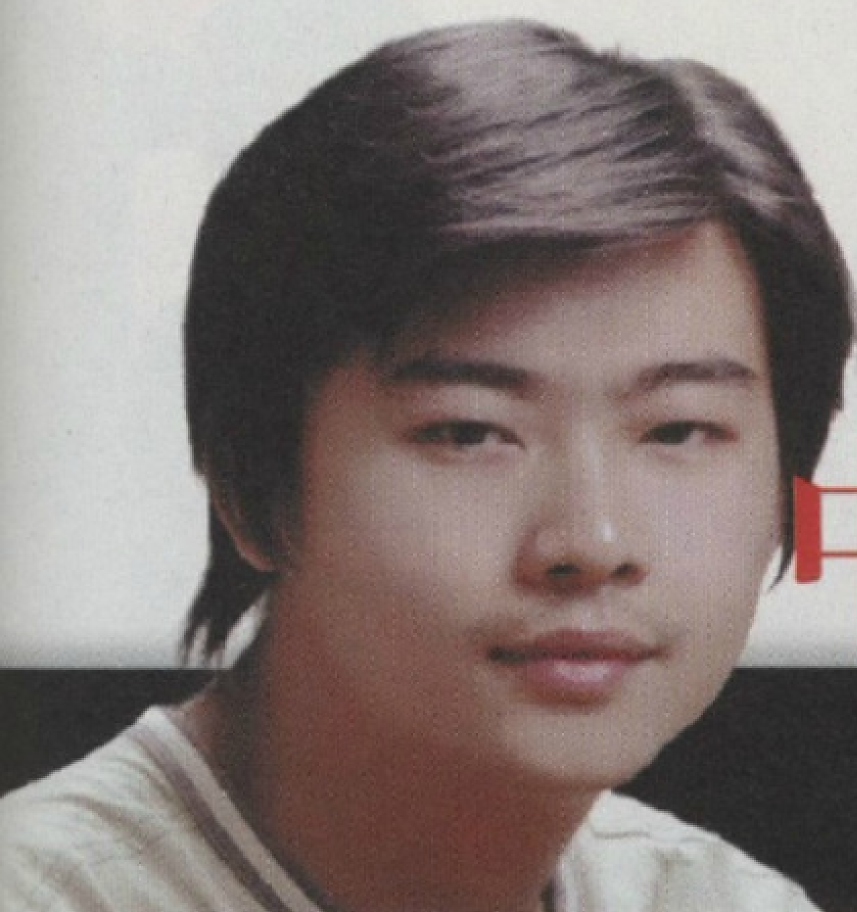
**BDS**：本来在每场比赛开始前，我们都会聚在一起商议具体的战术和执行方案，但在决赛之前，由于时间因素（SK在败者组决赛中经历了漫长的加时赛，最终险胜对手），我们没有来得及好好地讨论，就仓促上场了。我想这有一定的关系。

**大众软件：从商业市场和赞助两方面考虑，哪一项对于俱乐部的生存更重要？**

**BDS**：一个成功的俱乐部应该拥有成功的战队，同时也会吸引相当数量的支持者和拥趸。这些人文因素是商业活动的基础。当然，长久稳定的赞助对俱乐部许多方面都能提供有力的支持。因此两者是一样重要的。

**大众软件：element去了NOA。这是一次正常的人员转会吗？这次人员转会符合正常的商业操作规程吗？**

**BDS**：事实上，是element在合同期内想要离开的。首先，他和SK签有定期的合同，所以他不能违反合同办事。其次，很多人都认为element在SK的整体战术方面起了决定性的指导作用，但我们看来，他的个人技术在战术执行上的作用比较大。在过去的几个月里，我们发现没有他的时候（指SpawN的加入），整个战术安排和执行并没有受到很大的影响，而且没有element我们也赢了该赢的比赛。之后NOA需要他，也提出了购买意向，于是element按照正常的转会流程去了NOA。



**所获主要奖项**

2000年美国CPL QuakeⅢ选拔赛IE大赛中国冠军
WCGC 2000 QuakeⅢ中国区前3名
WCGC 2000 QuakeⅢ韩国总决赛16强
WCG 2001 QuakeⅢ上海区总冠军
WCG 2001 QuakeⅢ韩国总决赛16强

# 中国电子竞技先锋20人(九)

## CHJ 无冕之王

姓名：陈厚俊　ID：CHJ
主要项目：QuakeⅢ　年龄：28岁
爱好：游戏、电影　籍贯：江苏兴化市

■北京 四圈圈

陈厚俊，江苏兴化市人，现年28岁，根据他的名字拼音首字母组合而来的ID——CHJ，曾经威震华夏雷神竞技界。CHJ是中国第一代QuakeⅢ王者，也是中国第一个真正意义上的职业玩家。他那带有悲情色彩的奋斗经历，经常让爱戴他的玩家扼腕叹息，虽然他遭遇过很多失败，但并不影响他成为QuakeⅢ顶尖高手中最受尊敬的玩家。

CHJ在梦想热讯QⅢA大赛上第一次走入人们的视线，当时获得了亚军的CHJ让国内玩家第一次认识到他的强劲实力。随后，CHJ在2000年9月举办的IE大赛上有十分精彩的表现，为他步入国内顶级高手的行列奠定了基础。在IE大赛中，缺乏经验、年轻稚嫩的国内选手，被专程赶到中国参加IE大赛的新西兰选手d2d.mirage和d2d.jp挑落马下。在本次比赛中，两位新西兰选手获得了冠亚军，CHJ最终获得第3名，是成绩最好的中国选手。IE大赛是中国雷神玩家第一次接触到世界水平的选手，大部分一流高手都是从IE大赛成长起来的。CHJ也借助在IE中出色的表现赢得了极高的声誉，在IE后的很多比赛中，CHJ高歌猛进，获得了一系列冠军，成为当时中国雷神界的领军人物。

2000年10月，CHJ与其他3位中国雷神高手共同代表中国出征WCGC，可惜两战皆负，折戟沉沙于韩国汉城。2001年3月，CHJ在高手如云的北方网QⅢA大赛上夺得桂冠。2001年9月，CHJ获得WCG上海赛区冠军，得到了进军WCG 2001中国区总决赛的入场券。

2001年10月20日绝对是中国QuakeⅢ竞技史上里程碑式的日子，WCG 2001中国区QuakeⅢ项目决赛在北京打响。CHJ希望借助这次意义非凡的大赛巩固自己的统治地位，但或许是命运的安排，CHJ竟然与中国雷神巨星RocketBoy在比赛第1轮相遇，这绝对是一次火星撞地球般的较量。CHJ虽然依旧是中国雷神玩家心目中最强的高手，但不可否认的是，后起之秀RocketBoy已经隐隐有后来居上之势。问题的关键是：RocketBoy更年轻，打法更凶猛，而且自IE大赛之后，RocketBoy从未输过一场正式比赛！这次较量是中国新老顶级高手之间的对抗，同时也将决定未来中国雷神王座的归属。比赛赛制为三局两胜制，第1局CHJ在1：8落后的情况下连扳7分，打成8：8，在长达5分钟的加时赛中，CHJ凭借一个漂亮的Rail Frag获得了首局的胜利。随后RocketBoy以4：1扳回一局。在决胜局的战斗中，双方苦战14分钟仍然是8：8平，但最后一分钟RocketBoy以两记精彩的火箭赢得了这场巅峰对决。RocketBoy的胜利，意味着CHJ统治时代即将结束，RocketBoy已经从CHJ手中接过大旗，将在未来的日子里执掌中国雷神界的统治权。

虽然CHJ被RocketBoy淘汰，失去了赴韩国参加总决赛的资格，但世事总是出人意料，另一位中国顶级高手、已经获得总决赛权的FadeAway因护照问题不能赴韩国参加比赛，所以CHJ第二次踏上韩国的土地，得到了为自己的梦想拼杀的机会。

当WCG 2001总决赛小组赛的对阵表公布之后，每个人都为CHJ捏了一把冷汗，与CHJ同组的除了德国顶尖高手sk.stelam外，还有美国的超级明星大嘴Makavili，不幸的是，CHJ将与这两位享誉世界的顶尖高手争夺仅有的两个出线名额。CHJ首战以12：19负于Makavili，但令人意想不到的事情发生了，Makaveli在和CHJ的比赛后连败两场就宣布弃权，这意味着除了CHJ外，同组的其他选手都能在这位小组中实力最强的弃权选手身上拿到1分！如果Makaveli没有弃权，CHJ还是很有机会的，但他最后只能接受3胜4负无缘复赛的结果。WCG 2001总决赛是CHJ在雷神竞技舞台上的最后一次演出，回国后CHJ宣布退出效力的ID战队，并再也没有参加过任何正式赛事。

在CHJ为职业玩家的梦想奋斗的两年，是中国电子竞技发展初期，所处的大环境导致CHJ的奋斗路程异常坎坷，而这位中国第一代超一流雷神高手，这位执着的老玩家激励过无数第一代中国雷神玩家。CHJ从未获得任何国际大赛的冠军，但他阴狠老练的打法影响着中国QuakeⅢ技术潮流的走向，不幸的职业玩家历程更在CHJ的身上笼罩了一层悲剧英雄的色彩，在中国雷神玩家心中，CHJ永远是他们的无冕之王。

SK亮相中关村。

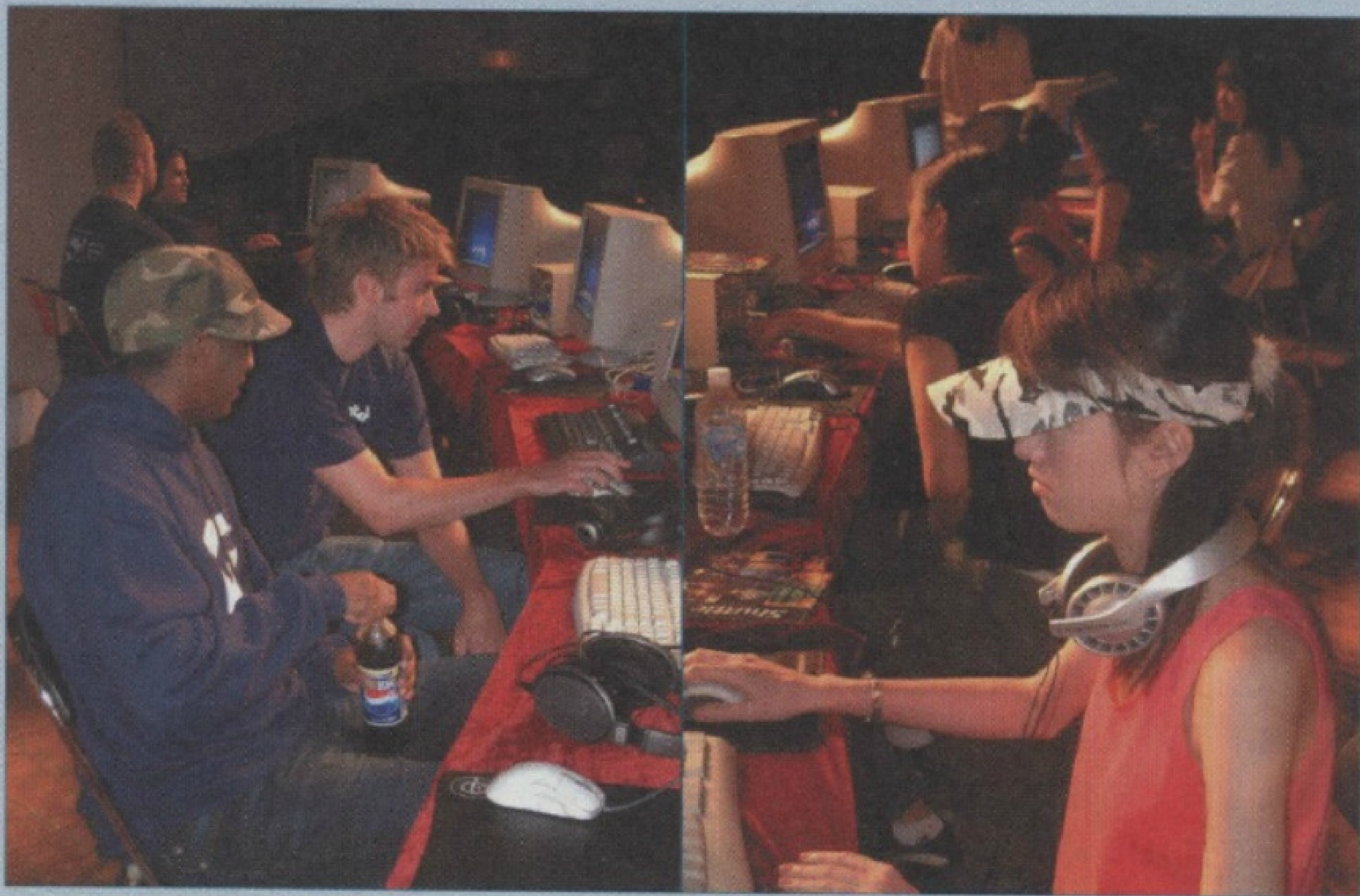
# 与SK零距离

## ——SK战队访华全程跟踪采访

■本刊记者 Littlewing/Sir William

8月11日，对于北京CS爱好者来说是个值得纪念的日子。CS竞技历史上战绩最辉煌的队伍，瑞典顶尖战队SK在与中国玩家阔别一年之后再度来华。记者一年前曾在韩国WCG总决赛赛场采访SK的5个小伙子，一年后在北京再度相见，与当年的锐不可当相比，他们更多了几分内敛和随和的气质。看来过多的商业活动和媒体报道给他们带来的疲惫与今年CPL Summer卫冕未果的失意还没有完全消失。

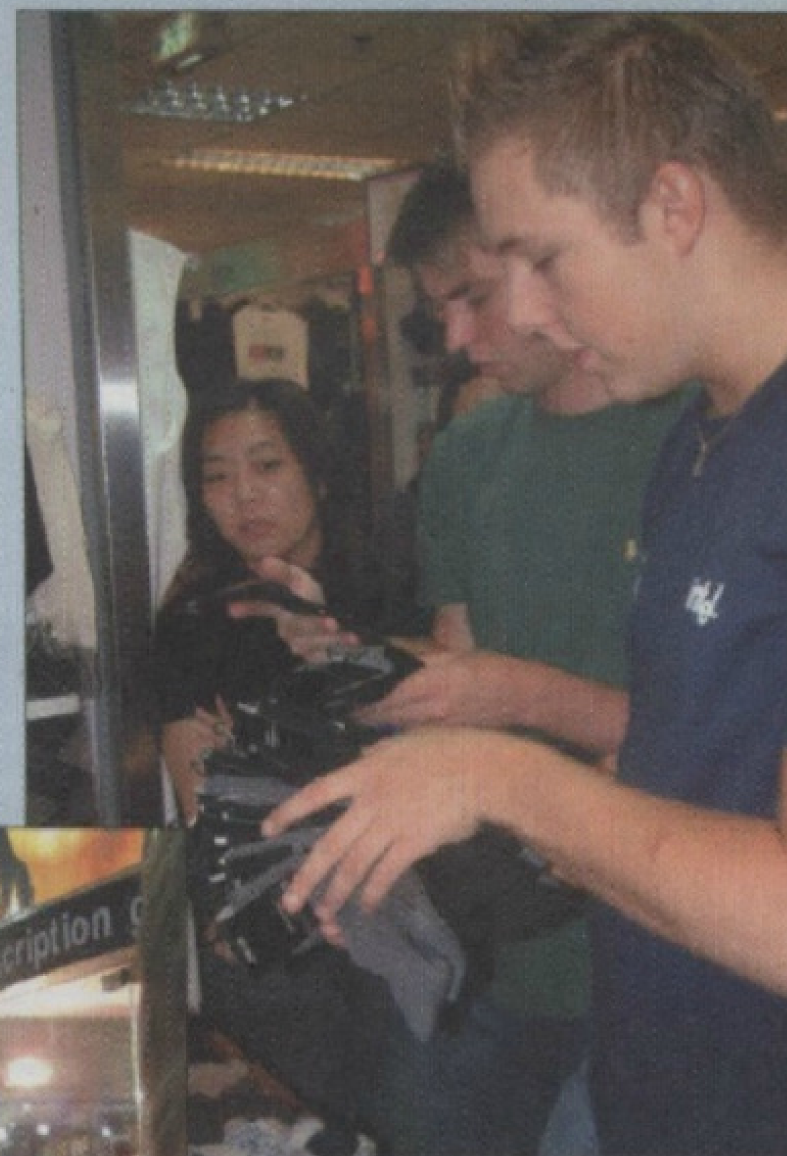
8月11日早，SK战队在浩鑫公司有关人员陪同下抵达Hunter网吧，参加"2004英特尔中国电子竞技精英训练营暨电子竞技俱乐部发展论坛"活动。此次活动集中了30多位国内主要电子竞技项目的职业顶尖高手，还特别邀请了韩国的电子竞技高手与国内选手之间进行友谊对抗赛，以提高国内选手的比赛水平。出席此次论坛的还有中国全国电子竞技运动会的官员，另外SK战队也受邀出席本次活动。SK战队经理兼领队BDS在论坛上就电子竞技俱乐部运作和管理、队员的训练和水平的提高等方面的问题进行了演讲。随后SK战队分别和由中国电子竞技运动会（CEG）产生并成立的中国CS项目国家队（WNV），以及ESWC2004世界总决赛女子CS项目季军New4 MM队进行了表演赛。



SK vs 5Love。

11日下午，SK作为特邀嘉宾在中关村科贸电子城的"浩鑫电竞硬件体验中心揭幕式"上亮相，为浩鑫的XPC造势。作为成功运作一个国际化战队的经纪人，BDS关于职业化战队如何赢得赞

助商支持的发言也颇有启示。首先要具有专业的水平，并且保证稳定突出的成绩；其次要有良好的心态和健康的形象；最主要的，要时刻体现出赞助商的利益。而国内大环境上比赛组织安排不尽如人意，选手水平、个人素质都与SK这样的队伍有着不小的差距，赞助商有什么理由去对他们进行投入呢？这确实值得国内有志于此的玩家们反思。随后，SK与15位自告奋勇的媒体CS爱好者进行了一场5对15的表演赛。虽然Potti因病未能来华，他的位置只能由BDS临时补上，但SK的精准枪法和细腻配合却没有失色多少。两盘下来，SpawN的kill就到达了两位数。由于SK出现，原本人气不旺的电子城五层显得异常拥挤，浩鑫的电子竞技体验中心也被围得水泄不通。对于这些参赛的幸运者来说，胜负是次要的，能与SK同场竞技就已经是几乎所有CS迷的终极梦想了。


"这么便宜？我全要了！"

8月12日清晨的霏霏细雨使得SK原定攀登长城的计划无法实现，反而激起了HeatoN和ahl的购物欲望，虽然BDS、SpawN和Fisker由于前一天的奔波在宾馆沉睡不起，HeatoN和ahl还是兴致勃勃地来到了雅秀市场，每人买了一个容量颇大的旅行箱，看来是准备大采购了。ahl显得十分腼腆，所有砍价工作HeatoN都一手包办了。更出乎记者意料之外的是，面貌忠厚的HeatoN着实是个砍价的行家。HeatoN看中了一款衬衫，打算一次买3件，摊主开价160元一件。随行的中方人员怕HeatoN花了冤枉钱，一狠心将价格砍到了100元一件，正当摊主兴冲冲地准备300元进账的时候，HeatoN摇了摇头，竖起了1根手指："100 yuan for all."眼看到手的鸭子飞了，摊主自然难以接受，HeatoN则毫不犹豫地拉着ahl走向下一个摊位，深得砍价"欲擒故纵"的要决，随着不断的降价，最终双方还是以100元成交。"You got it.""Yeah,I won the game."HeatoN的脸上露出了孩子般的微笑，如同他摘取WCG冠军时一样天真的笑容。两个人满载而归，开始在车上清理他们的"战利品"。光HeatoN一个人，就买了10条内裤、20双袜子、2副墨镜、3件衬衫……ahl也特地给他的小妹妹买了个漂亮的皮包。


"我像不像《黑客帝国》中的尼奥？"

### SK领队BDS给中国电子竞技选手的建议

1.注重自己的名声和名誉。

2.当5个人或者6个人组成一支队伍后，不要经常更换队伍成员，不管成绩如何，大家应该一起走下去，哪怕输一两次，这没什么。

3.如果有机会，出国向国外的优秀队伍学习，和他们在一块集训，这是取得进步最快的方法。

4.多向欧洲和美国的队伍学习，借鉴他们的团队配合。

由于时间关系，午饭只能在肯德基将就了，HeatoN显然对鸡块情有独钟，而ahl则趁机取笑他的身材……记者也与他们边吃边聊起来，健谈的HeatoN自然成了主角。为了保持水平SK每天要进行6～8小时的训练，所以，他们除了CS，没有时间玩其他游戏。HeatoN最大的爱好就是听音乐，一有空就拿出MP3来听，他喜欢TRANCE MUSIC，也就是锐舞派对上的电子流行曲，加上了旋律的TECHNO。据他说，正是这种电子合成器的脉冲音和电子节拍器的节奏音与人的激情完美结合的音乐，才能表现出他作为SK冲锋队员的热情和活力。


fisker的经典表情。


SK的专用键盘，为防止错摸窗口键都被取下了:-)

简短的午饭之后，我们又马不停蹄地赶往北京剧院，参加SK的玩家见面会，而HeatoN和ahl也忙里偷闲在车上打了个盹。见面会上浩鑫首先安排了国内著名的5love女子战队与SK进行友谊赛，按照"惯例"，5位MM赢得了最后的胜利，不过比赛中也不乏精彩场面，尤其是最后两局SpawN和ahl接连被5love队员爆头，场下掌声不断。第二个出场的是在北京颇为著名的清华U战队，但他们就没有MM们的好运了。在被SK10：0轻取上半场之后，下半场做T的清华U在炸弹10秒爆炸的有利设定下依然只拿到3分，比赛毫无悬念。最后与（下转第184页）


再看一眼北京的太阳。

# 王中之王

■上海 flagger

多年前的一天下午，我还是一名中学生的时候，曾在一间简陋的电影院中静静地观看过学校包场的影片《狮子王》。当银幕上放映到深夜静卧在草原上的狮王木法沙抬头望着满天繁星，严肃地告诉趴在自己背上玩耍的辛巴说："你看夜空中闪烁的星星，它们就是那些死去的君王。有一天，我也会到那上面去的，但我将永远俯视着你，指引你生活的方向。"到现在我也忘不了当时那种心潮澎湃的感觉。古往今来，无数的民族和国家兴亡，仿佛都只在弹指一挥间；无数叱咤风云的王侯将相野心勃发，也只落得黄土一抹而已。如果他们的灵魂真地凝聚为星辰的话，到底有几个能够像北极星一样被后人记住呢？

从整个人类历史的角度来看，一个领袖是否配享"伟大"这个形容词，不光要求他在自己的国土上建立了多少功绩，还要看他的所作所为对当时的整个世界以及后世的巨大影响。例如拿破仑的进攻导致了整个欧洲封建制度的崩溃，这样的人都是人类历史上出现过的伟大人物。很明显，真正的王者也是电影、游戏主角的热门人选。《亚瑟王》的电影刚刚上映，群星云集的《亚历山大大帝》也将在年底前登场，还有好莱坞动作明星史蒂夫·席格屡次表示要把成吉思汗的故事搬上银幕。而根据《亚瑟王》和《亚历山大大帝》改编的游戏，也正在紧锣密鼓地制作中。

现在让我们回过头来，先看看这几位王中之王的生平吧……

## 亚历山大和他的理想国

*他的伟大在于：只有33岁，已在有人的大地上所向无敌，才过了半辈子做成了人该做的一切，以致你无法想象，他若有常人的寿命……他一身集中了那么多的美德：正义、节制、豁达、守信、笃爱、对被征服者讲究人道……他的才学出众，能力高强；他的荣耀不沾瑕疵，持久而不会消失，在他逝世后的很多年中流传一种宗教般的信仰，认为他颁发的奖章会给佩戴的人带来幸福；撰写他功绩的帝王，要比撰写其他任何帝王功绩的历史学家还多……*

——维吉尔



德国画家阿尔布雷希特·阿尔特多费尔（1480-1583）的名画"亚历山大的胜利"

以上是一位著名的古罗马诗人对亚历山大大帝的赞誉。而经过数千年的岁月之后，围绕在亚历山大身上的光环依然未消退。在西方历史上赞誉亚历山大的诗篇堆起来比山还高，直到今天人们也没有停止对亚历山大的思慕：由著名奥斯卡奖得主——导演奥利弗·斯通执导的《亚历山大大帝》电影即将在全球上映，而育碧软件也表示将迅速推出根据电影改编的同名游戏。为什么人们对于一位古代君王会有如此浓厚的兴趣和持续数千年的敬意？让我们来看看亚历山大所走过的路吧。

这位英年早逝的马其顿人的传奇，开始于一桩远古时代最出名的谋杀事件——公元前337年夏季，马其顿国王菲利普在检阅部队的时候（一说是在自己女儿的婚礼上）被自己的卫士刺死。刺客得手后立即自杀，所以幕后指使者无人知晓。马其顿的官方舆论指责是波斯人或雅典人策划了这宗罪行，但其实最有嫌疑的人是奥林匹克王后。因为虽然王太子已经20岁了，菲利普国王却迟迟不肯确立他的继承权，并且当时王后已经失宠，国王的宠妃又生下了新的王子，这样的严峻形势逼得王后不得不铤而走险。从新王继位后立即处死先王宠妃和自己的兄弟，并且没有处罚刺客的亲属这一点可以看出一些蹊跷。不过马其



奥利弗·斯通导演的《亚历山大大帝》可谓是群星云集。

顿人不必为此感到遗憾，因为新王将来几乎会征服整个世界——他就是亚历山大大帝！

古希腊是西方文明的源头，而亚历山大本人自13岁起便是古希腊大哲学家亚里士多德的弟子。不过在亚历山大即位的时刻，整个古希腊世界都在为菲利普的死而欢呼。当时希腊世界刚被马其顿征服，所以叛乱的警报便成了亚历山大的即位礼乐。年轻的国王展示出过人的才华，他闪电般地严厉镇压叛乱，平定了整个古希腊。接下来，亚历山大即将开始自己伟大的远征。如果说亚历山大大帝超越了他自己时代的话，那么使他拥有这伟大力量的源泉，就是建立一个理想国的执著信念。他坚信亚里士多德的教诲，认为希腊文明是最优越的文明。他的远征就是要建立一个统治整个地球的大帝国，让帝国的各民族人民都平等地融入希腊文明之中。请注意，"平等"这个词在奴隶制时代是多么的耀眼！他是这样打算的，也几乎做到了这一点。

公元前334年春季，亚历山大开始了自己伟大的远征。他亲率3万步兵和5千骑兵跨过地中海东侵波斯。波斯皇帝大流士三世在接到前线的败报之后，亲率大军在叙利亚与亚历山大决战。波斯大军盘踞在伊苏斯山谷以逸待劳，不过出乎大流士意料的是亚历山大竟然主动进攻，因为伊苏斯山谷地形狭窄，使波斯方面发挥不出人数优势。在战斗中亚历山大亲率步兵方阵冲进敌人阵中，打散了敌方的马其顿（他们也是马其顿人，不过是大流士雇佣来的佣兵，在战场上他们面对同胞时忠于职守和波斯人一样死战到底）和波斯重步兵方阵并占领了其御营。养尊处优的大流士心生怯意，他不顾己方在人数上的巨大优势，竟然抛下妻子和母亲独自先跑（真是古往今来最差劲的统帅）。此战后，亚历山大进入埃及并在埃及尼罗河口西面建立起一座以自己名字命名的港口城市：亚历山大。这座城市被日后的埃及托勒密王朝选作首都并因此而繁荣起来。在亚历山大港内的法洛斯岛上，耸立着世界七大奇观之一的法洛斯灯塔。

当亚历山大在埃及时，大流士三世派使者来谈和。他提出的和平条件是割让整个波斯的一半，外加无数金银财宝。这个令马其顿人心动不已的条件却被亚历山大一口拒绝——因为他要的是整个世界！于是更惨烈的阿尔贝拉之战展开了：孤注一掷的大流士三世在底格里斯河东岸的阿尔贝拉附近组织起20万大军，其中包括重骑兵和众多镰刀式战车（看过电影《角斗士》的观众，请回忆一下角斗场上那种在轮轴上安装大镰刀的可怕战车，它对步兵的杀伤力极大）等。波斯人向马其顿人下了战书，亚历山大如约而至。虽然他在作战前也产生过夜袭敌营的念头，但他仍等到清晨才发起进攻——他要以一种"公平"的方式彻底打消波斯人对胜利的幻想。玩过《帝国时代》的读者们请闭眼想象如下战役：你指挥一小撮由长矛重步兵和轻弓兵组成的方阵，对抗装备了重战车、重骑兵的人海攻击……结局似乎不言而喻，除非你使用无敌秘技。但亚历山大没有无敌秘技，他所依靠的是马其顿军团科学有序的组织和钢铁般的纪律。战役开始后，波斯骑兵和战车很快合围并击溃了亚历山大的左翼，但亚历山大在中路亲自发起的一轮猛烈冲锋，一直打到了大流士的面前。"不讲义气"的大流士再次带头逃跑，20万波斯军队遂被马其顿人屠杀。阿尔贝拉之战也被称作高加梅拉之战，被认为是世界战争史上最具决定性胜利的典范。

波斯王朝覆灭了，亚历山大成了中亚的主人。亚历山大不许马其顿人以征服者自居，他真正做到了平等对待波斯人和马其顿人。残余的波斯军队受其感召而加入了亚历山大的部队，并且波斯人也开始接受希腊文化，亚历山大的理想国雏形已经开始形成。大帝的脚步是无法停止的，亚历山大向北进入阿富汗，这里的部落之前从未被人征服过。亚历山大巧妙地通过联姻的方式取得了他们的支持，这样阿富汗也被亚历山大征服，在他面前展现出印度大地的风貌。公元前327年，亚历山大进入印度西北部。这次亚历山大打算占领印度全境，但部下全力反对，无奈之下他率军西返，于公元前325年回到巴比伦，10年东侵到此结束。至此为止，欧、亚、非大陆上除中国外，几乎所有的文明古国都被他所征服。亚历山大的理想国疆土极为广阔，从爱琴海一直延伸到北印度。他计划通过建立一个庞大的跨亚欧大帝国，把东西方文化中最优秀的部分结合在一起，并将巴比伦作为帝国的首都。为了实现这个目标，亚历山大鼓励异族之间通婚，以消弭连年征战所造成的各民族仇恨——他自己娶了大流士的女儿罗克珊娜做表率。他军队里的士兵来自各个民族，他们受到了一律平等的待遇。他统一了帝国的货币并大力发展商业贸易；他把希腊的思想、风俗、法律引进了亚洲地区；他强化了官僚体制建设，对各省管理不善的总督随时撤换；他被认为是最高统治者，并要求各省的人们把他当作神一样崇拜……

但就在这位年轻的皇帝决心大展宏图之时，却因为疟疾（又说是被人下毒）而于公元前323年去世，年仅33岁。他的遗体据说被葬在亚历山大城，确切地点无人得知，至今已是一个千古之谜。亚历山大的理想国后继无人，他的儿子亚历山大四世在他死后才出生；他的遗孀和母亲不久也被人毒死；他生前的将领成为各省的总督，继而互相开战，争夺帝位，但没有人获得成功。公元前311年，亚历山大的大帝国彻底解体……

亚历山大的理想国随着他的去世而转瞬即逝，虽然起因是因为后继无人，但深究其根源，


UBI正在开发中的策略游戏《亚历山大大帝》的画面。

则是他用武力将处于不同社会发展阶段的不同文明，强行融合所必然导致失败的结局。历史已经证明，这一类的大帝国都是短命的。但亚历山大的伟大业绩是不容置疑的，毕竟他是怀着为了建立人类和平共处家园而努力奋斗的信念去战斗的。他，是一个理想主义的巨人！

**亚历山大和他的理想国评价：**
个人魅力：☆☆☆☆☆
政治能力：☆☆☆☆
军事指挥：☆☆☆☆
后世影响：☆☆☆☆☆

## 铁木真和苍狼白鹿


这可能是我们第一次接触到的成吉思汗的影视形象——来自于83版的经典“射雕”中。

亚历山大是第一个征服阿富汗的君主，他用的是和平手段；两千多年之后，一个游牧民族的大汗也征服了阿富汗，他用的是极端残酷的军事。这位大汗同亚历山大一样改变了世界历史进程，他所建立的大帝国与亚历山大的理想国面积不相上下，持续时间却长得多，他就是成吉思汗。

一代天骄，成吉思汗，只识弯弓射大雕。

——毛泽东

这句诗文同样出自一位伟人之中，不过由于浪漫主义的关系不能只从字面去理解它的含义。或许金庸在他的《射雕英雄传》里描述的铁木真口吻，更能说明成吉思汗的生平：“让天下都成为蒙古人的牧场！”铁木真的故事是无需对中国人描述的。这位大汗是人类历史上最伟大的征服者之一，虽然他的手段残暴，但这也是由于自身所处的环境所致。无论如何，这位大汗作为一名军事家，使得他的敌人都不得不钦佩不已。他也因此而成为深刻影响了13世纪以及以后漫长世界历史的一位君王。光荣出品的《苍狼与白鹿》系列游戏，就是表现成吉思汗及其家族征战史的大作，只可惜游戏的战争模式完全跟史实不沾边。

古代蒙古人对于自身的起源有一个美丽的传说：在远古，一只受天命而生的苍狼和一只白色的鹿，在位于斡难河河源的不儿罕山下结合，生下一个儿子，这就是蒙古人的祖先，因此蒙古人又称自己为苍狼白鹿的后代。而苍狼与白鹿所透露出来的那种野性和自由，构成了包括铁木真在内的所有古代蒙古人的精神图腾。从一个落魄孤儿起家的铁木真，不仅创造了自身的辉煌，更创造了一个伟大的蒙古民族。在辽金时期，蒙古高原部族林立。而蒙古诸部落之中，有4个强大的部落——克烈部、汪古部、乃蛮部、塔塔儿部。各部落之间为了对付共同的敌人相互联合，又为了掳掠而相互攻伐。此时，一代天骄铁木真登上了历史的舞台。经过十余年的征战，成吉思汗统一了蒙古草原各部落，于一二〇六年春，在斡难河旁建立了蒙古汗国。族属不同、社会发展不平衡、方言各异的各部落在统一的汗权统治下，形成了具有共同地域、共同经济基础、共同语言和共同心理素质的民族共同体——蒙古族。

铁木真不是亚历山大那样的哲学家和思想家，他的性格一如蒙古一词的汉语古意：质朴。正是这种质朴的本色，使他和他的民族获得了历史上空前的军事成功。蒙古人建立的帝国地跨欧亚，并前后延续数百年之久。在蒙古人进军欧亚这持续百年、规模空前的战争中，奠定了蒙古兵学在世界军事史中的历史地位。成吉思汗之所以能在短短的六七十年时间里，攻取无比广大的疆域，并且攻必取、战必胜，西方史学家经过长期研究，得出的结论就是大迂回战略。其突出特点是：在全面侦察敌情、地形的前提下，蒙古军队凭借骑兵的持久耐力和快速机动力，经常越过人们难以想象的大漠、险滩、雪谷、荒原，出其不意地向敌人的纵深大胆穿插、分割，并与正面进攻部队相配合，四面包围敌人，迫使对方迅速瓦解。大迂回战略的实施，体现了速度与距离的对立统一。蒙古军队清一色的轻骑兵，创造了农业时代的“闪击战”。大迂回战略的具体实施，首先需要速度。没有速度，谈不上战争的突然性，也难以对敌人达成合围。其次，需要长途奔袭。没有远距离奔袭，很难达成对敌突然袭击。可以说成吉思汗的军队都具备这两个条件，这也是他能够征服世界的奥妙所在。

不过，铁木真的大迂回战略的前提是必须由蒙古人来实施。在他的那个时代，蒙古轻骑兵具有别的民族不具备的强韧吃苦精神。他们可以忍受仅以马奶充饥、穿越漫漫荒漠的长途进军，在马上一待就是几个月的时间，这是当时其他任何一个民族都无法做到的。蒙古人能做到这一点，一方面是因为游牧民族的本能，另一方面也是对铁木真及其“黄金家族”的无比忠诚。在那些穿越欧亚大陆的远征战士们看来，铁木真就是苍狼与白鹿给他们带来的救世主。当然，蒙古军队所过之处往往被烧杀抢掠一空，这种残酷的战略也给被侵略国家和民族带来了灾难。铁木真向欧洲的进攻，是西方种族主义者口中“黄祸”的起源；而《帝国时代》中的特色兵种——蒙古骑兵，尤其擅长烧房子，更是一种直白的黑色幽默……

顺带一提，笔者初次了解铁木真的故事还是从《射雕英雄传》开始的，因为金庸先生在书中简要介绍了成吉思汗家族的历史。我当时一直怀疑书中的主角郭靖是否有历史上的原形？后来终于被我找到了一个沾点边的人物来：郭侃，汉族，华州（今陕西省渭南县）人，唐代名将郭子仪后裔。郭侃父子两代都效忠于成吉思汗家族，官至万户——不过从没混到过“金刀驸马”的身份。郭侃参加过忽必烈弟弟夫拉可汗的西征。他用兵如神，西域第一战就全歼了盘踞在鹫城阿拉莫德的伊斯玛伊教派暗杀教团。这个教团就是金庸小说《倚天屠龙



以成吉思汗为主角的游戏可相当不少。

记》里面山中老人的徒子徒孙们……此战之后，整个克什米尔慑于郭侃威名不战而降。于是郭侃一路向西打去，至攻克巴格达城为止，他总共攻陷了128座城池。在攻陷了巴格达后，郭侃率军进入叙利亚境内，准备讨伐富浪。所谓的富浪，指的是当时占据叙利亚和巴勒斯坦一带的欧洲人基督教徒之骑士团或是小国家群，这时的西方世界正处于十字军东征的时代。在巴勒斯坦一带，郭侃一共攻陷120座左右的富浪城池，然后北上侵入小亚细亚半岛。当时，十字军的领袖们相继降服，他们都把身为敌方的郭侃称为"神人"。

当然，我介绍郭侃的原因并不是为了怀旧，而是想说明一个事实：构成成吉思汗的蒙古大军并不都是蒙古人。在漫长的征战中，欧亚各个国家的人们都被蒙古人征召从军或从政，从而极大促进了东西方文化的交流。与亚历山大大力推行希腊化的做法不同，成吉思汗及其后继者们要的只是土地和人民，对于各民族的文化和宗教信仰则给予充分的尊重。这就导致了另一个后果：不同地域的蒙古汗国逐步地被当地文化所同化。如元朝成为中华文明的一部分，而统治西域和印度的伊利汗国和卧莫尔汗国也都失去了自己的蒙古属性，而被征服地的文明同化。铁木真要做的也是建立一个理想国，不过它是只属于蒙古人的理想国。同样是靠军事手段征服，亚历山大的理想国昙花一现，而手段残酷得多的蒙古贵族们建立的汗国却生存了相当长时间，这个问题令我们深思。也许保持各民族的独有文化才是真正的理想国？不论对铁木真的评价如何，有一点是不容否认的：他，是军事史上的巨人！

**铁木真和苍狼白鹿评价：**

个人魅力：☆☆☆☆

政治能力：☆☆

军事指挥：☆☆☆☆☆

后世影响：☆☆☆☆☆

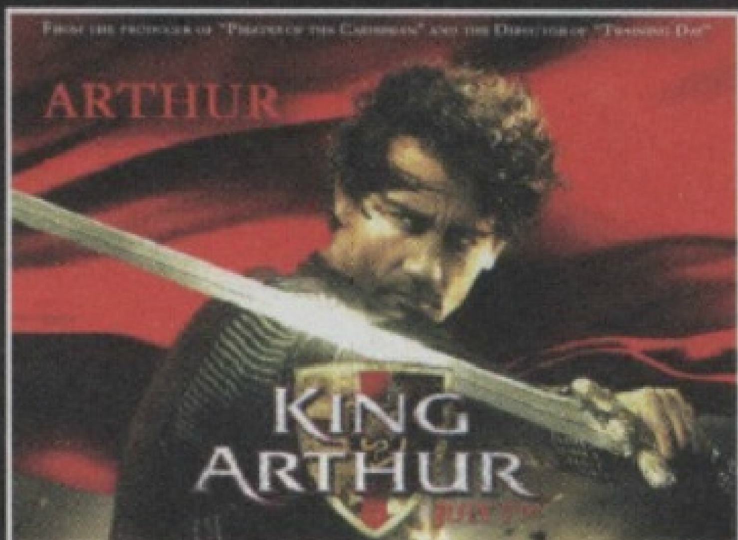
## 尾声：亚瑟王与圆桌骑士

理想国到底在哪里？也许没有人能回答这个问题。JRR·托尔金在英格兰的牛津写下了他的《魔戒》，并在这里度过了他的大部分人生岁月。不过托尔金先生并不是中土的第一位神话制造者，蒙茅思郡（英国威尔士原郡名）的杰弗里早在12世纪的时候，就已经在这里创造出了亚瑟王的传说……



肖恩·康纳利和理查德·基尔普经联手打造了一部关于亚瑟王与兰斯洛特的经典电影——《第一骑士》。

安东尼·福库导演的《亚瑟王》在今年7月已经上映。亚瑟王的传奇故事在欧洲流传了500多年，它是西方骑士文化的先驱。亚瑟王的故事在西方流传之广，大概仅次于《圣经》和莎士比亚戏剧。不光是好莱坞为它拍摄了数十部影片，连网络游戏都不放过这块"大饼"。目前最著名的亚瑟王题材网游是Mythic娱乐公司推出的《亚瑟王的暗黑时代》，在欧美它是跟《无尽的任务》一样受欢迎的大作。另外，《圆桌骑士》更是无数从街机厅中过来的老玩家心目中的动作圣经。在CAPCOM的这款街机作品中，亚瑟王持剑与兰斯洛特并肩战斗。



7月上映的电影《亚瑟王》有意回避了亚瑟王的神话色彩。


这是最经典的亚瑟王游戏之一。

其实，亚瑟王是6世纪不列颠岛上威尔士和康沃尔一带凯尔特族的领袖。他以抵抗盎格鲁——撒克逊人的入侵而为凯尔特人所怀念，久而久之便成了民间传说中的人物。亚瑟王和他的圆桌骑士的故事相比，早已被读者所熟知。不过要论起史实来的话，连英国学者也大多都认为亚瑟王并不存在，他是无数凯尔特英雄传说的集合体。

将一个虚构人物与亚历山大和铁木真放在一起似乎有些不妥，但我认为亚瑟王是另一种君王——能够属于每一个人自己的君王。他是虚构的，所以他的故事可以被任何一个喜爱他的人所创造和延续。每个人都可以把自己的不同人生体验与感受，融入到亚瑟王的传奇中。通过这种再创作的过程，亚瑟王的传奇早已脱离了骑士文学的范畴。它是浪漫主义的爱情故事，它是商业团队精神的象征……亚瑟王的传奇告诉我们一件事：每一个人的理想国都存在于他的幻想之中。也许对于后世而言，亚瑟王的影响力反而是更大的——他和他的创作者们一同构成了这个幻想的王中之王！

其实每个人心中的王中之王都不尽相同，就如同每个人都有自己的理想国。在经历了亚历山大以及亚瑟王带来的这一波冲击之后，君王热也许会像漫画英雄热一样会在游戏、电影中持续一段时间。下一个在游戏、电影中成为主角的君王会是谁？是凯撒、拿破仑或者唐宗宋祖？不过，就像宾虚这个人物比凯撒更能打动我们一样，每个普通人只要能够主宰自己的命运，他都可以成为生命中的王者。用毛泽东的一句话来说就是："俱往矣，数风流人物，还看今朝！"


根据电影改编的《亚瑟王》游戏。

# 乾坤一技

“乾坤一技”栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，各路高手请多多捧场，来稿请发：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《仙剑奇侠传三——问情篇》《三国志X》

## 《终极刺客——契约》——第九关SA评价技巧

■山东 于梦泱

《终极刺客——契约》第九关“The Sea food massacre”面临的主要问题，是如何杀死赤龙使者又不使其尸体被发现，且潜入饭馆的伪装被警察看着，很难潜入酒馆放置护身符。下面是我打出SA评价的一点心得，供大家参考。

首先不要犹豫，一路小跑赶在警察布防之前来到餐馆地下室，放心开锁。先不要管煤气管，进入右边房间换装。仍旧用跑的方法，直奔地图最上方的一个下水道，这时赤龙使者正向小胡同里踱步。看周围没有警察时，干掉他并拖入胡同里的下水道，别忘了拿他身上的护身符。

回到饭馆后院，进下水道（有叹号的那个），仔细寻找鼠药。现在有衣服作伪装，可不理会警察，进入地下室。切断煤气管，进入一旁的房间躲起来。过一会骂骂咧咧的厨子就会来修理煤气管。隐秘行动，用麻醉针让他睡一觉（不要杀死他）。拿走他身上的厨房钥匙，从饭馆的后门进入，把门关好，再把鼠药撒进桌上的酒里，端酒上楼。注意，在饭馆里不要太张扬，否则掌柜会轻易识破你。趁掌柜与警察谈话的间隙上楼，把酒放在桌上，在一旁等两人归西，然后把从赤龙使者身上得到的护身符放在那张桌子上。原路返回，同样注意掌柜的视线。出饭馆后就无所顾忌了，回到汽车旁EXIT，SA评价到手。P

## 利用FPE全面修改《伊苏6——纳比斯汀的方舟》

■北京 吴雪刚

相信广大伊苏迷经几夜鏖战已将此游戏通关了，一些急着想看到结局的玩家也迫不及待地拿起手中的修改器，对人物属性进行修改以求快速通关。但是相信有玩家和我当初一样，除了金钱和水晶可以找到进行修改外，人物的生命力、攻击力、防御力和经验值怎么也找不到。其实在本款游戏中，金钱和水晶在内存中是以整数的形式存放的，而其它数值是以32位浮点形式存放的。笔者刚开始用的《金山游侠V》只能找到浮点数而不能进行修改。经过我的多次试验，向各位推荐用FPE2001（FPE2000也可，但WinXP不支持）来修改较好。

在游戏中首先查找人物属性，找到EXP的数值，例如15。按*键呼出FPE2001，选择标签“其它”，在“tool”的上面输入15.0，下面会显示出00 00 70 41。由于修改器不能直接查找16进制数，所以我们还需要用到旁边的“计算机”工具，将其转换成十进制的1097859072。接下来在“分析”菜单中输入这个数，等待一会儿系统完成第一次搜索。再点“游戏”回到游戏中，让我们再打一只小松鼠，这回你的EXP值变成了30。如法炮制，经过几次搜索，可找到唯一的地址00575784。在FPE2001的“编辑”标签下输入这个地址，就可以看到内存中从00575784～00575787就是用16进制表示的EXP的浮点值。接下来把你想要的EXP值，例如99999的浮点值80 4F C3 47写进对应的地址下就大功告成了。

接下来的金钱和水晶可没这么烦琐的步骤，只要按照游戏中显示的数值通过变化多搜索几次即可，你就能马上体会到去商店购物如同白拿，到手的宝剑立即练成最高级的快感。

怎么样，心动了吧？还等什么，赶快行动吧！P

## 铺天盖地的霸主——TFT不死族纯石像战术

■天津 Sam.GaoYu

相信大家都看过兽族高手采用双足飞龙战术的录像吧！其实我们不死族也是可以采用空中压制的。好，我这就为大家介绍一下不死族的纯石像战术。

首先，建造顺序为“侍僧-侍僧-地穴-通灵塔-祭坛-坟场-商店（商店造不造都行，如果不造可以在二级基地时造）”。英雄建议出死亡骑士（以下简称DK），食尸鬼造4个就够，全部用于采木。人口到了18后就不要造东西，如果怕敌人骚扰可以升级冰塔。钱足够就升级主基地。DK骑马出来后，立即跑去地精商店买双靴子（如果造了商店可以买个骷髅法杖，如果信得过自己的控制能力的话，这两样物品也可以选择不买以保存经济），然后与敌人英雄周旋，限制其MF和开矿，注意不要让DK费太多血以保存实力。同时坟场升级生物攻击，补通灵塔，基地升级到40%时再建造一个地穴。

等基地升级完成后，双地穴齐出石像鬼，集结点设在DK身上。此时DK应回来买个血瓶和法瓶，然后等石像鬼出来。石像鬼攒到4只后立即与DK一起去MF。这时应注意先攻击会将石像网到地面的怪物，然后再打能对空的，最后打只打地面的怪。只要掌握了这个要领，就可以轻松干掉一些大怪（DK不要接近怪物，省得费“冤枉血”，不过需要一直按住Alt键查看石像鬼的血，看到血少的就过去扔个缠绕）。当石像鬼出到将近一队的时候可以去找敌人了，因为不死族本来科技就领先，再加上双地穴爆石像鬼，所以对手应该没有多少空军，不过如果发现对手的地面对空部队成了型（如火枪手，弓箭手，巨魔猎头者等）应立即补一些食尸鬼。而且石像鬼要利用速度和其周旋，慢慢消灭对手的地面部队。食尸鬼攻击那些乱往天上打的可恶家伙，一定要保持空中优势与对手打消耗战。买一个群补也是必需的，下面大家就可以根据各人喜好发展战局了。不过这是比较坏的打算，一般来说，不死族攀升科技快，对手的空中和地对空部队是很难那么早成型的，所以总的来说此战术的成功率还是很高的。

使用此战术时应注意以下几点：1.由于地面上只有DK一人，所以应控制好他在地面打游击，更要做好补血的工作。2.建议不要造第二英雄和屠宰厂，以免影响速度。3.对于各种族的打法，VS HUMAN：人类对付不死，大多数是大法师+步兵打初期，之后再补男女巫和火枪手。由于法师部队无甲，且火枪手成型较晚，所以纯石像战术会占便宜。只要阻止其火枪手成型，再出一两只毁灭者驱散水元素就可以了。不过如果对手选择爆龙鹰，那就要注意出蜘蛛了。VS ORC：看过Sweet与“2004Orc”的对决了吗？兽族对空能力不如不死族，所以石像鬼比较适合打兽族。当然，对手肯定会出巨魔蝙蝠骑士来对付你，你就可以出几只蜘蛛网下它，让他炸不着。VS NE：相信不用说大家都明白，NE会选择“女猎手+弓箭手”的组合打初期和中期，比较好对付。VS UD：说实话，这种战术不适合打UD，因为如果对手采用爆蜘蛛或天地鬼的话，纯石像是占不到多大优势的。

最后说明，此战术对微操要求较高，建议大家多多练习。

## 《三国志X》快速增加声望法

■天津 朱文浩

在《三国志X》中，声望的高低影响着武将执行任务时的效果，高声望武将还能得到“名士”称号，可谓好处多多。可是声望却并不是很容易增长的。笔者无意中发现了一种方法，可以很快增长武将的声望。首先，条件是武将必须拥有“医者”称号。到了游戏后期，很多武将因为年事已高，所以经常得病，健康状况恶化，一不小心就有可能死亡。玩家可以利用“情报”中的“全武将”，寻找得病的武将，看清楚他所属的城市，然后去这个城市找到他，选择“诊疗”对他进行治疗。无论治疗结果如何，是病情有所好转还是病全好了，玩家所控制的武将名声立刻增长5点。而且这种方法还能有效增进武将间的亲密度，可谓“一箭双雕”。如果在闲暇时经常诊疗其他武将，玩家的名声提高得很快。声望高了，无论治理内政、征兵、训练、登用在野武将，成功率都会有所上升，何乐而不为呢？（附“医者”称号获得条件：1.到巨型的濮阳城大商家购得《太平清领道》，直接获得该称号。如果被人抢先购去，那就没有玩家的份了。2.和特殊人物于吉、华佗搞好关系，有一定几率获得《太平清领道》，获得“医者”称号；3.最稳妥的方法是，达到医者的修为条件，即农业、治安、商业经验各400，找华佗谈话，几次后就可以获得“医者”称号。）

## 《FIFA欧洲杯2004》（UEFA EURO 2004）穿裆过人法

■天津 朱文浩

在游戏的比赛中，当自己的控球球员与对方球员正面相对，并且相隔1~2厘米（指屏幕实际距离）时，迅速按下Shift键，便可作出像游戏片头动画中演示那样的穿裆过人。不过这种过人方法对球员的要求比较高，一般都要求能力值达到90以上，本人就是用齐达内、菲戈、托蒂等做出的。另外，按着Shift+方向键上+前（后）+下可作出旋转360度的“马赛回旋”（齐达内的招牌过人动作）。要求与上面的一样，最好是能力值达90以上。

《太阁立志传V》（中文版）发布半个月后，相关的修改器家族走向繁荣，不少作者独辟蹊径制作的特殊功能修改器与主流王者的Gpoint版修改器形成互补，本期介绍的即为其中几款精品。此外，针对《仙剑奇侠传三外传——问情篇》、《永远的伊苏6》（中文版）和《毁灭战士3》等中外大作的相关补丁也值得推荐。

■游侠补丁网 水寒

## 《太阁立志传V》（中文版）超全面属性修改器 GA TK5TWedit Build 0011

较上期介绍的GA TK5TWedit Build0002版新增了"妻子修改"、"名字搜索"、"情报→据点→地图选取据点修改"、"同时支持中文版v1.00与v1.10"、"座城布局"、"忍里修改"、"海贼修改"、"安全机制"、"金钱修改"、"行动间体力不减"、"时间修改"、"贵重物品"、"交易物品"、"官位修改"、"人物设定（元服、死亡、复活等）"、"医者评价"、"流派评价"、"其他卡片修改"、"制作经验"、"战斗经验"等项目。（感谢NETSHOW网友Gpoint的精心制作）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/ga_tk5edit.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏。游戏中切换出来操作修改器进行编辑，注意从0009版开始修改器新增了安全机制，在尚未开启游戏的情况下所有修改功能全部禁止使用；其次要记得"保存修改"使之补丁效果生效。这是一款包括从主人公到全武将再到全据点的属性修改，还有丰富的作弊项供选择，随着版本的更新逐步趋近完美的超全面修改器。

## 《太阁立志传V》（中文版）Xinyu版属性修改器v1.3版

Xinyu的这款修改器充分体现了短小精悍的特长，不追求面面俱到，而是剑走偏锋，打造玩家所需的特殊功能，在很多方面对Gpoint版修改器暂时没有覆盖的部分形成有益补充，推荐同时使用。新版本增加了金钱锁定、会面亲密度全满、铁砂/药草采集一日全满、攻城战/野战士兵士气特技不减、同时支持简/繁体WinXP系统、自制物品完全编辑（终于不用为了一把+20的宝剑苦熬3年，或者手动编辑内存代码段把垃圾翻新成极品了）。（感谢NETSHOW网友Xinyu的精心制作）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/taikou5edit2.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏。游戏中切换出来操作修改器进行编辑，除特别说明外，操作完成后均需"保存修改"使之生效。

补丁效果：包括时间、金钱、平时体力、个人战、亲密度、采集、合战、贵重物品、交易品、自制物品等项目的修改。

## 《太阁立志传V》（中文版）换人修改器v1.4版

新版本修正了新武将错误和"选择"存在的问题，并追加了MM系列的头像列表，可以恶搞了……请注意以下事项：

1.换人之前请存档在自己家所在的据点，否则那人就不知跑哪去了。该问题可通过Gpoint版修改器配合解决。

2.允许但不推荐换未元服的或者已经死亡的人物——可能出现的各种身份矛盾现象，请作好心理准备。

3.新武将和史实武将的服装不能互换。（感谢NETSHOW版主loujiawei的精心制作）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/taikou5edit3.zip

使用方法：通过修改器读取一个存档，在主角列表里任选一人（选多人则以最后一人为准）。不满意的可以删掉重选，然后选择头像并存档后，在游戏中读入存档即可生效。

补丁效果：更换主角或更换主角头像。

## 《太阁立志传V》（中文版）新武将全职业修改器v1.4版

新版本修正了住所据点字节错误，并追加了新武将大名生成系统，当前据点瞬间移动功能和各职业的代码范例（详见ALI213.txt）。请注意以下事项：

1.仅在新武将1号登场且没有下属的情况下适用。

2.目标城仅能选择无人的城，否则城主会人间蒸发。

3.当前据点瞬间移动功能在大地图上使用无效。

4.住所和据点请避开242～245，不然的话，后果自负。（感谢NETSHOW版主loujiawei的精心制作）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/taikou5edit4.zip

使用方法：通过修改器读取一个存档，目标城列表里选中的若干城，新武将即成为这些城的城主。住所代码请看目标城列表，任选其一；家徽代码范围0～254，任选其一；势力代码填69，直属代码填0，身份代码填8，大名代码填800，保存存档后新武将即可成为大名。

补丁效果：专用于新武将直接加入各种势力乃至当上大名。

## 《伊苏6——纳比斯汀的方舟》（中文版）内存属性修改器

《伊苏6》故事设定在5代的3年后，主角亚特鲁前往埃斯塔里亚西部寻找传说中的“迦南大漩涡”，因为被大漩涡吞噬漂流到了一个孤岛。亚特鲁在岛上碰到了精灵族少女伊莎和她的姐姐奥露哈，她们就是这个小岛上居住着的精灵族人，而大漩涡的秘密也将就此解开。《伊苏6》中许多“伊苏”系列的经典人物都再次露脸，除了亚特鲁的回归外，他的老朋友多奇、来自桑德利亚的盗贼泰拉等人皆会登场亮相。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/ys6ed.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏。游戏中切换出来操作修改器进行编辑。

补丁效果：包括人物属性、重要物品和装备等项目的修改。

## 《仙剑奇侠传三外传——问情篇》繁体中文版补丁

“问情篇”中以一个古灵精怪、狡黠刁钻、自称“蜀山弟子”招摇撞骗的江湖少年——南宫煌的历程为主线，描述一场人界、妖界、神界三地因缘的交汇。命运的邂逅使得身为人族的南宫煌、温慧与妖界头领星璇以及拥有一双宛若蝶翼一般美丽翅膀的王蓬絮，还有心机城府颇深的雷元戈牵连在一起。这5个人的相聚，将揭开“仙剑”世界中的六界因缘。（感谢游侠网小旅鼠的制作）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/pal3acd.zip

使用方法：使用前请务必详细阅读补丁说明。开始游戏时如出现输入提示时，马上执行“仙三外传程序修正.EXE”即可进入游戏。

补丁效果：已经修正了需要检测而无法模拟成功的问题，可顺利进入游戏。

## 《毁灭战士3》14项属性修改器
## Doom3

在设定方面，Doom3随机生成庞大而变态的超级迷宫，这也是被玩家非议最多的部分——难道游戏的耐玩度竟要由迷宫来主宰？玩家的要求其实很简单——有足够的刺激就好（这大概也是FPS游戏历来和血腥有着千丝万缕关系的原因）。好吧，要刺激是吗？为了使游戏能给玩家带来持续不断的恐怖气氛，游戏的速度也是空前的，前提当然是显卡要跑得起来……

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/mo-d3fix.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏。游戏中通过热键启动相应功能。具体热键和功能说明详见ALI213.txt。

补丁效果：包含无限生命、无限弹药、所有武器和一击必杀等14个项目的修改。

## 《三国志X》（日文版）1.023完美升级档

“各都市的地方特点再现”是根据《三国志VI》中，按照都市不同可以编成的兵科和兵器不同的系统发展、进化而来的。具体讲就是根据都市不同，满足不同的条件可以利用特殊的建筑物，编成特殊的兵科，对于支配势力也会有特殊的效果。《三国志X》中在主画面内就可以表示都市的全貌，固有的建筑物一览无余；都市画面也设置了复数的变化，这一点还是很令玩家称道的。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/s101023.zip

使用方法：将压缩包内Update目录下的所有文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：顺利完成游戏v1.023的升级。本补丁不包含免光盘功能，请慎用。

## 《运输巨人》补丁
## Transport Giant

1950年，全球经济体系正发生着剧烈变化，传统的交通体系已无法满足日益繁重的运输需求。如何把这些产品送到顾客手中，成为富有冒险精神的你所面对的绝好机会！《运输巨人》的游戏目的是让玩家以少量的资本起家，通过购买现代化交通工具、拓展运输业务、打击竞争对手等手腕，最终建立起庞大的跨国运输集团。其中，交通工具和运输方式是游戏的重头戏。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/tgcd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

## 《石器时代奥运会》补丁
## Stoneage Foolympics

在雅典奥运会结束之际，这款游戏带你回到石器时代，参加一场远古的奥运会。别小看了那些怪模怪样的小人儿，他们不比训练有素的运动员差啊，而且比赛项目更加有趣，原始的场地也比现代的体育场馆更加漂亮。本游戏支持4人联机对战，不能亲身参加雅典奥运，拿它来消遣也是不错的选择。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/a-fool.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

## 《仙剑奇侠传三外传——问情篇》秘技集合

**1.尸块入手法**

用“炎咒”打如意童子，可得碎如意（地点：绿萝嶂）
用“万剑诀”打蝴蝶仙，得仙蝶蜕（地点：绿萝嶂）
用“风卷尘生”打蛇女，得雪蛇筋
用“惊雷闪”打花精，得幻香花蕊（地点：登云麓）
用“飞岩术”打瓘龟，得漩龟甲
用“雨恨云愁”打刑天，得绿玉骨（地点：太阴归尘贰）
用温慧的招式（龙翔）打白老虎，得白虎皮（地点：锁妖塔）
用“天雷空破”打鬼蜘蛛，得鬼蛛网（地点：锁妖塔九层）
用“举火燎天”打五帝之首剑，得摄魂眼（地点：风属性阳系地脉）
用“流星火雨”打蜀山故道的消遥仙人，得逍遥草
用温慧的招式（凤舞）打散花天女，得玄女血石
用“风卷尘生”打赤脚大仙，得碎流星（地点：蜀山大道二）

**2.隐藏狗仔**

（1）名称：腊狗
位置：胜州的东北角
补充：要找到它，必须先和胜州东北角的小鸡对话。起先会出现红色惊叹号，然后会出现黄色的问号，再继续对话狗狗就会出现了。

（2）名称：白狗麦克
位置：在唐家堡外

（3）名称：救世主
位置：在蜀山西侧的斋房里面有一个厨房，进去后在画面左边的菜篮会出现一条鱼。
补充1：前提是要在能去绿萝山时才可以去，他会教你绿萝山迷宫的诀窍。如果在这之前找到他，则会出现“???：还不到时候喔”的提示。
补充2：在渝州上层的一个竹林里会见到一条鱼，按一按也可以见到在蜀山厨房里的救世主。

（4）名称：幽灵猫
位置：京城码头最右下角房子后面的葫芦架边
隐藏点：绿萝山的药房边有个奇怪的葫芦架，让南宫煌移到它边上，幽灵猫就会出现；进入绿萝山的药店，里面有个葫芦，按一按它幽灵猫也会出现，它和京城里的是同一只。

（5）名称：地瓜
位置：血濡回魂里的村子（石村）右上角那只狗，多对话几次它就会变身为地瓜。
隐藏点：里蜀山最左下的狗，多对话几次它也会变身成地瓜。

**3.合成初探**

（1）温慧的防备及武器
伏羲八卦图+漩龟甲=镇岳八卦
皂娟甲图谱+白虎皮=七彩羽裙
明光铠图谱+鬼蛛网=炽炎甲
宫廷服饰图+逍遥草=天帝祭服
鱼鳞甲图谱+幽羽=幽冥宝甲
五方剑图谱+魔鸟翼=五雷正法
子母锤图谱+冰魂晶=冰魄锤
阴阳刺轮图+死灵骨=瑶光
万钧神弩图+浑沌舍利=万钧神弩
古代宫廷服饰图+仙蝶蜕=广袖流仙裙

（2）王蓬絮的饰品
荷花花种+碎流星=珍珠项链
水仙花种+碎如意=月光耳坠
茑尾花种+魔触手=金钢护腕
百合花种+雪蛇筋=凝气腰带
石斛花种+猩魔角=幻影神石
凌霄花种+幻香花蕊=翡翠手环
星叶草花种+绿玉骨=血指戒指
天目琼花种+魔狼齿=龙牙项链
龙女花种+玄女血石=玛瑙佛珠
紫斑牡丹花种+摄魂眼=绿玉戒指

（3）雷元戈的暗器
梦溪杂录75页+生锈农具=梅花标
梦溪杂录76页+缝衣针=银针
梦溪杂录88页+锈铁钉=透骨钉
梦溪杂录114页+竹笼=毒蜂巢
梦溪杂录127页+火药=雷火珠
梦溪杂录128页+蚕丝=捆仙绳
梦溪杂录178页+纸张=封咒符
梦溪杂录140页+彩色染料=散花天女
梦溪杂录152页+粗麻绳=抛石器
梦溪杂录203页+瓷器=震天雷

（4）星璇的食物
美食方17页+鸡蛋=茶叶蛋
美食方18页+猪肉=腌肉
美食方21页+大豆=豆腐干
美食方65页+雄黄=雄黄酒
美食方82页+山楂=糖葫芦
美食方85页+鲤鱼=鲤鱼汤
美食方97页+栗子面=宫廷点心
美食方99页+糯米=糯米糕
美食方107页+苹果=苹果酱
美食方129页+柿子=柿饼

**4.高级特技**

（1）光华乱舞
南宫煌位置：火　　温慧位置：水
温慧：加速
南宫煌使用“飞云探龙手”

（2）迷离斩
温慧位置：水　　王蓬絮位置：风
王蓬絮：加防
温慧使用“雨恨云愁”

（3）御剑飞仙
南宫煌位置：火　　王蓬絮位置：风
南宫煌使用“万剑诀”（使用此招不要使用土系法术）

（4）修罗绝杀阵
南宫煌位置：中间
星璇、温慧、王蓬絮分别加“武、防、速、运”（可以用仙术“天魔附体”或者物品“神机四驱丸”）
南宫煌使用“星沉地动”

**5.高级仙术**

普通仙术要多用才能升级，最高为4级。
高级仙术要把相应的最高级仙术练到4级，并且达到一定的等级（45～50级）才能学会。
水+风：风露饮（恢复我方单人100%的精力值）
水+风：风雪冰天（攻击技）
水+火：灵血咒（恢复除中毒外其他一切不良状态）
火+风：举火燎天（攻击技）
火+土：星沉地动（攻击技）
火+雷：烈焰燃雷（攻击技）
冰+雷：赎魂光（我方单体复活，同时恢复大量精力）
雷+土：天魔附体（增加我方单体武、防、速、运值）

随便聊聊吧
（晶合聊天室第146期）

## 聊天物语

林晓：自从奥运会开幕那天起，我就越发深刻认识到体育锻炼的重要性，所以去体育用品商店买了全套的李宁牌运动服（从健身操服到登山装，当然还包括鞋子、帽子和背包）。打小我就特崇拜李宁，觉得一个人在鞍马与吊环上都能驰骋自如，着实不简单，一定有什么特别的地方。后来一个研究成功学的朋友和我说，特别之处在于李宁肯吃苦，肯学习，有毅力，有决心，所以才有今日国际大品牌的辉煌。时代虽然变化迅速，但李宁的成功秘诀仍然可以借鉴。想一夜之间就登上成功宝座的人，好好想想这其中的道理吧。

本期聊天室OP：风行水

## 我投票我评说

Internet Download Manager，全世界只有我和作者两个人在使用。（手机尾号0377）

魔兽III的地图编辑器算不算？我投它一票~~~（61.240.114.89）

好软件——资源占用少，使用方便，专业一点；大而全却个个平庸，不如专其一点。现在对ACDSee的评价就不是太好，我就不用它了。我放弃Winamp改用Foobar。（220.185.40.15）

有了Poco，你还会问是BC好还是BT好？（220.178.80.229）

Media Player Classic功能强大，使用方便，便于携带，实在是上网、装机的必备软件。（221.1.9.49）

国产软件做到这份上实在不容易，我们应该坚决打击盗版，支持我们自己的国产软件。我相信总有一天，国产软件会压倒国外的应用软件，迈向国际市场。（218.21.200.99）

MyIE2的优异功能和灵活的可选性，对上网族来说实在是不错的选择。（220.161.29.178）

Virtual PC是一个在系统内构筑另一个系统的玩意。安装速度快，上手容易，个人感觉用处不大。但作为游戏平台，绝对是比双系统更加安全可靠的优先选择。更何况操作界面窗口化，上班玩的时候应该不错。（221.218.29.147）

**OP：一楼的朋友寒……让作者早点给大家都用上吧。**

## 电脑新“秘笈”

（以下方法未经验证，请勿轻易尝试）

1. 要经常给光盘盘面上抹点润滑油（上蜡更好），这样可使它转得更快，存取速度也相应有所提高。
2. 夏天最好不要长时间开电脑，否则你的部分硬件将“化”为软件。不过不要紧，一到冬天它又变为硬件了。
3. 你不小心清空了回收站？没问题，再把硬盘上的文件删除一部分，回收站不就又满了吗？
4. 尽管计算机和电脑是一母同胞，但前者远没有后者聪明。因为计算机是个文盲，只认识1和0两个数，而电脑无论是中国字还是外国字都认识。
5. 软盘应放在冰箱里保存，这样可使数据“保鲜”。如果软盘被冻硬，那么恭喜你，你又多了一块硬盘。
6. 机器启动不了？好办，找一打百元人民币在它跟前一晃就成了。
7. 把KV2004放在电脑机箱上，任何病毒都不敢进入了。

■新疆 丁作建

**OP：我向来都是家里放一台电脑，单位放一台电脑，双机联网。早上梳洗用餐完毕，往电脑里一“钻”，就到单位了。（林晓：那这电脑不就是机器猫的任意门……）**

## 18年的记事本

■网友 888859398211@sohu.com

1987年，我诞生了。

1988年，我国统计局首次发现了计算机小球病毒。从此，我国的计算机专家开始致力于反计算机病毒的研究。

1993年，世界上第一个图形界面浏览器NCSAMosaic发布。接着，微软发布了Windows NT。那时仅知道计算器的我根本不知互联网为何物，更不要说什么浏览器了。

1995年，微软Win95发布，Intel也发布了奔腾处理器，这是计算机划时代的一年。我也迎来了生平第一件大事——上学。

1997年，Intel发布了奔腾2处理器。奔腾2首次采用了Slot 1接口标准，从此拉开了各家处理器接口互不兼容的序幕。而我与同学间的不兼容问题也逐步显露，内向自卑的我很少与同学交往。

1998年，我有了自己的电脑。遇到懂行的问我配置，我只记得有6个盘（6个分区），顺口回答：6个硬盘的！对方就不住地点头"好电脑，好电脑。"

后来，Win2000发布了，网络发达……

告别保持了N年的学生头，告别了代表乖孩子的那套烂校服。理由是CPU主频都过1GHz了，人不变的话会造成瓶颈。

WinXP发布了。很难形容它初装时带给我的震撼力，以当时的水平我只能说：巨漂亮。漂亮只是外表，重要的是它从没向我露过"蓝脸"。这让我想到了心灵美才是真的美。再看我自己，留了头长发，也算一表人才，可她对我还是毫无兴趣。不免让我发牢骚，难道我向她露过蓝脸么？

AMD和Intel之间的关系，与ATI和NVIDIA之间的关系，很相近。AMD和ATI的产品都是以性价比和性能的均衡见长的，而Intel、NVIDIA的产品卖点都是尖端技术和突破。如果你以前用的是AMD的CPU，给你一块同标准的奔腾，你会换么？在这样的情况下我不会换，因为我习惯了AMD。有些事真的不是单凭事实就能决定的，感情……左右了很多东西。

PCI Express冲破了瓶颈问题，0.03微米晶体管，DDR2，AMD64，LCD液晶的崛起等等，这一系列的新名词似乎代表着计算机正面临着大规模的革新。革新需要过程，更需要等待。可我决定放弃期待，为了我，也为了她。我懦弱？我退缩？没有我她会少一份烦恼；而我没有了她，天知道我还剩下什么。

书架和地板散落着《大软》、《微型计算机》、《电脑爱好者》，还有2002年第13期大软里夹着的她用血写的信："忘了我吧。"

遇上1个人需要30秒的时间，喜欢1个人只需1小时的时间，爱上1个人要1天的时间，可忘记她却要一辈子。

QB、C++、JAVA、HTML……拼命地学习以麻痹自己。篮球，静静地看着球从手中滑出，不进的话，用力地把球摔向篮板……

硬盘0磁道损坏，物理损伤，低格。虽然输入了全新的数据，可那一小片坏区却存下了不可更改的记忆。

老同学打电话给我，让我去看看他的电脑。我不知道这东西是从哪里挖出来的，开机看到那单色显示器时，我想到我的手机屏幕都已是65535色。

18年，计算机从DOS、8046到如今的WinXP、Linux、P4、AMD64。发展还将继续下去，10年后的计算机是个什么样子？10年后的我又会是什么样子……

**OP：可以肯定，楼上的他10年后看到一台新计算机时，想的会有更多与计算机本体无关的事。这些想法会让你觉得生命虽然在加速（a）走向衰老，但年纪越大，在同一时间（t）里想的东西（S）会越多……加速运动就是这样的。**

## 教研组里的C.S（1）

■网友 lazypig

随着科技的进步，电脑已进入了我们的校园。说到电脑，这可是一个好东东，每个教研组里都配了几台。不知是哪位TH（Teacher，简称TH）动员全体TH在电脑上都安装上了C.S，这也是为了放松放松嘛。工作之余的老师们就联机玩起了C.S，以消磨时光。

*英语教研组*：由于开始安装的是英文版，所以他们上手很快。什么指令呀、买枪呀那上面的英文都认得，所以在初期别人只会用手枪时他们已买了机枪。虽然在后面更新成汉化版时吃了一些亏，但他们充分发扬团队精神，发团队指令特快，而且具有一定保密性——他们用的是英文。

*语文教研组*：看到英文版很是不满，主动掏腰包买了中文版给各台电脑都装上。而且他们的团队指令也发得很快，因为他们用的是文言文——言简意赅。



*数学教研组*：游戏初期很惨，屡战屡败。但他们凭借自身的优势（都是数学天才），在每局开始买枪时总只剩零元，绝对不会出现买完一套装备后还剩下几百大洋或买了枪后没钱买子弹的尴尬局面（钱很多的情况下除外）。

*历史教研组*：最爱玩"西部牛仔"版，而对正式版则没多大兴趣。就算是玩正式版，也只爱用"老步杆子"AWM/P，还说一枪崩掉一个人的感觉真是爽呆了。可是他们的水平，并不像他们吹的那样。

*地理教研组*：最喜欢玩新地形。每逢新地形，玩不到一盘，他们就能分析出哪里适于突击，哪里适于蹲点，哪里好埋伏，哪里……这种优势在一开始十分占便宜，可到后来大家熟悉了全部的地图后……唉，又没戏了。

**OP：英语教研组和语文教研组靠的是合作，其他教研组靠技术，哪个重要？**

# 简单有效才是真！

■晶合实验室 心鹰

今天上班的时候，前面一个美女吸引了我的目光。不是因为她魔鬼的身材，天使的脸蛋儿，暴露的穿着，轻佻的举止……而是她手中那一份过期晚报。由于美女那美丽而又空空如也的头颅阻挡了视线，我只瞄到了报纸头条的最后二字“CS”。我立刻好奇心大兴，一份主流媒体的头条居然会提及CS，一定要买来看看！于是我偷偷地偏了偏头，试图看清全文。题目刚刚出来，我立刻“默默无语两眼泪”了。“朱启南射击夺冠就像玩CS！”。“这种花招儿真是可恶！”我暗想。此时，美女回眸一笑：“你看我干嘛？”……

排行榜这东西在生活中无处不在，歌曲、电影、美女、小生、财富、权利甚至丑闻都可以拿来排一排。上榜的东西美滋滋的自不必说，底下的人投张票似乎也能满足他们当家作主的成就感。最近风头最劲的排行榜莫过于奥运金牌了，这是真刀真枪打出来的，权威性绝对保障。不过大家看过了奥运，闲暇之余也不妨放松一下，看看这期的热门软件。

生物学家告诉我们，人是群居动物，天然地希望别人承认，希望彼此接近。心理学家提醒我们，人有盲目的从众心理，经常人云亦云。在我看来，由于彼此的程度不同，选择必定会有差异。当这种差异必须要统一的时候，强势人群的选择就成了标准。这种强势也许是技术、也许是金钱、也许仅仅是数量。

这期软件榜上，“金山五秀”（毒霸、影霸、词霸、快译、游侠）稳占四分之一，可见金山强大的受众人气。杀毒防火墙一族也占了四分之一，剩下的是些网络应用与优化。造成这种情况的原因，正应了黑格尔的一句话——“存在即合理”。

金山公司是国内最好的软件公司之一，他们有着了解消费者心理这一强大优势，软件受欢迎也在情理之中。那些网络应用本就是上网必备的“冲浪板”，防杀毒软件又像是电脑的一把锁。所以看来看去，这些排行竟然说明不了任何问题。唯一可以拿来一提的倒是MyIE和Maxthon的变来变去，真让人受不了……

其实榜上的多数软件，笔者也都装入了电脑，有备无患而已。但真要说用，似乎还是那些简单有效的多一些。可能是我的个性比较保守，或是说比较偏执（也许是因为我的电脑水平太过废柴）。我总认为，有时候解决一件事反而会带来更多的事。比如上周有人告诉我一条上班的捷径，我满心欢喜地相信了，憧憬着每天节省的时间。结果路倒是近了，可那“世纪大塞车”的场面真让我终生难忘。依此类推，我看看榜单，挑出了几款听说过没用过的玩意儿，随便聊聊。

首先是那些“优化”，通常都包括“系统优化”“系统清理”两部分。所谓的优化，无非就是内存、启动、安全等等配置的改动；而清理，就是打扫垃圾了。问题是像我这种废柴，往往不知道那些配置改动后的区别，也分不清垃圾与宝贝，万一要改错了……而那些全懂的“大拿”，又喜欢“自己动手丰衣足食”的DIY生活，不屑于求助别人，这真是个两难。算来算去，我还是忍受那几秒钟的缓慢，选择安全的作废柴了。

然后是浏览器。为了显得自己不那么废，我装了Maxthon（也就是MyIE2），里面丰富的功能与插件让我眼花缭乱。不过慢慢我感觉，似乎以前常用的还在用，不用的还是不用。既然如此，干嘛还把我有限的内存资源耗费到无限的插件功能里？再者说，像微软这种公司什么都想分一杯羹，（从最近发布的SP2就能看出他们又对防火墙下手了）自己的内核浏览器会拱手让人？想来想去，我还是忍受那简单的功能，选择用IE了。

最后说说输入法、酒精（Alcoholl120%）和3721。除了微软的输入法，其他输入法我是看也不看，根本不装的，原因很简单——习惯。酒精不是不好，是太好！好到各种选项都没有默认，所以我更喜欢装上就用的DAEMON。至于3721，它的强制安装颇有点拔苗助长的感觉，对于顺毛驴的我绝对不合适。不过有些时候，它的上网助手确实有些作用，喜欢简单省心的朋友们不妨一试。

## 编辑推荐软件

推荐编辑：星尘

| 名称 | 推荐理由 |
|---|---|
| the World | 看着界面就给人一种清新的感觉，何况还有安静浏览功能，没理由不用。 |
| TuneUp Utilities | 刚接触就爱不释手了。Windows系统很多方面需要优化设置，用这个工具就太方便了。 |
| Foxmail | 这个很有名，不过还是推荐一下，毕竟免费使用了这么久。邮件来往多了，模板还是很有用的。 |

# 热门软件排行榜TOP2

## 经典软件名人堂

| 软件名称 | 版本号 |
|---|---|
| ACDSee | 6.06 |
| Winamp | 5.0 |
| 腾讯QQ | 2004 |
| WinZip | 9.0 |
| 豪杰超级解霸 | V8 |

## 本月TOP TEN获奖者

**获奖者将得到编辑部邮寄的精美礼物。**

**手机投票**

手机投票　短消息格式：TP（空格）选择的软件代码至指定特服号。（软件代码见读者调查表背面）

移动用户发送至特服号629903，联通用户发送至特服号929903。资费：0.5元/条。

获奖者

1392XXXX239　1381XXXX117
1354XXXX916　1376XXXX237
1369XXXX981

**网络投票**

投票地址http://club.popsoft.com.cn/topten/

获奖者

湖北 周 寻　湖北 詹义旭
北京 王晓峰　山东 郭 涛
江苏 谢 恺　辽宁 崔 骏
湖北 陈明龙　吉林 刘 莳

**信选投票**

投票请使用杂志中夹的读者调查表。

获奖者

云南 侯 迅　甘肃 吕云泽
山东 王 亚　黑龙江 杨 峰
江苏 黄 刚　上海 宗国捷
广西 梁 健　山西 陈 东
湖南 李光哲　四川 杨坷坦
安徽 黄华乐　海南 欧志华
湖北 吴智超　新疆 乔 江
辽宁 徐宝伟

## 热门软件排行榜

| 名称 | 版本号 | 名次 | 票数 | 升降 | 制作 |
|---|---|---|---|---|---|
| 金山毒霸 | 6 | 1 | 1121 | ↑ | 金山公司 |
| Windows优化大师 | 6.1Build712 | 2 | 1037 | ↓ | 鲁锦 |
| 网际快车FlashGet | 1.60a | 3 | 952 | ↑ | JetCar软件工作室 |
| WinRAR | 3.40Beta4 | 4 | 898 | ↑ | Eugene Roshal |
| 金山游侠 | v | 5 | 851 | ↓ | 金山公司 |
| 瑞星杀毒软件 | 2004 | 6 | 776 | ↑ | 北京瑞星公司 |
| 紫光拼音输入法 | 3.0 | 7 | 761 | ○ | 清华紫光软件股份有限公司 |
| Windows Media Player | 10.0 | 8 | 749 | ↑ | Microsoft |
| 超级兔子魔法设置 | 6.11 | 9 | 652 | ↓ | 蔡旋 |
| 金山快译 | 2005 | 10 | 619 | ○ | 金山公司 |
| 金山词霸 | 2005 | 11 | 595 | ↑ | 金山公司 |
| 3721中文网址 | 2.81 | 12 | 564 | ↑ | 国风因特软件有限公司 |
| Real Player | 10.5 | 13 | 483 | ↓ | RealNetworks |
| 天网防火墙 | 2.61 | 14 | 427 | ○ | 众达天网技术有限公司 |
| 虚拟光驱 | 8.0 | 15 | 416 | ○ | 东石软件公司 |
| 金山影霸 | 2003 | 16 | 395 | ○ | 金山公司 |
| Alcohol120% | 1.92 | 17 | 391 | ↑ | Alcohol Soft Development Team |
| Maxthon | 2.3 | 18 | 387 | ○ | Blood Chen |
| MSN Messenger | 6.2 | 19 | 359 | ↓ | Microsoft |
| Norton Antivirus | 2004 | 20 | 326 | ↑ | Symantec |

本榜所列软件版本号截止于2004年08月25日。

## 热门软件下载爬行榜

| 名次 | 软件名称 | 下载次数 |
|---|---|---|
| 1 | FlashGet网际快车中文版1.60a简体中文版 | 1 100 245 |
| 2 | RealONE Player 2.0Build 6.0.11.872简体中文版 | 752 878 |
| 3 | WinRAR 3.30简体中文版 | 685 129 |
| 4 | 木马克星iparmorBuild 0805简体版 | 483 667 |
| 5 | 极品五笔5.9增强版 | 407 088 |
| 6 | 影音传送带Net Transport1.92.273 | 332 304 |
| 7 | 豪杰超级解霸3000英雄版 | 311 039 |
| 8 | 天网防火墙个人版2.61 build 0812 | 267 036 |
| 9 | 超级兔子魔法设置6.11 | 249 533 |
| 10 | 腾讯QQ2004奥运特别版 | 211 662 |

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

邮发代号：82-726
零售价：¥6.80元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN